# PlayStation®2

## Revista Oficial - España

Nº 37 • FEBRERO 2004 • 6,00 €

¡¡¡VOTA LOS MEJORES DE 2003!!!

¡CONCURSOS!
RATCHET & CLANK TOTALMENTE A TOPE
15 Juegos +
5 Rifles de agua +
5 Bazookas de aire
LOS SIMS TOMAN LA CALLE
20 Juegos
MANHUNT
50 Voice Changer +
50 Camisetas

El mejor shooter cooperativo llega cargado de novedades

¡REPORTAJE EXCLUSIVO!

# Tom Clancy's RAINBOW SIX 3

## R: Racing

Namco reinventa la saga Ridge Racer con coches reales

↓ REPORTAJES

## JUICED

Acclaim apuesta por la conducción y el Tuning

## RESIDENT EVIL OUTBREAK

El inventor del Survival Horror muestra su cara más terrorífica en exclusiva para PlayStation 2

y además...
- Splinter Cell Pandora Tomorrow
- R-Type Final
- Maximo Vs Army Of Zin
- Forbidden Siren
- Kaena...

TE MOSTRAMOS LAS PRIMERAS IMÁGENES DE SILENT HILL 4




LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2 INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2




TOYOTA

# PlayStation®2

**Revista Oficial - España**

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario:**Enrique Valverde**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

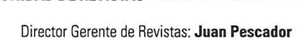
Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

**REDACCIÓN**

Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España** y **José Luis López**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Daniel Rodríguez, Ana Márquez** (edición), **Jasón García, Isabel Garrido** (DVD) y **Rafa Notario** (música)
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

**UNIDAD DE REVISTAS** 

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
**91 586 33 00 de 9-14 H.**

**PUBLICIDAD**
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

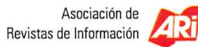
**DELEGACIONES EN ESPAÑA**
**Centro**: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
**Cataluña y Baleares**: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
**Levante**: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
**Sur**: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
**Norte**: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
**Canarias:** Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482.

**DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO**
**Alemania**: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

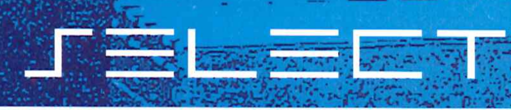
**Fotomecánica**: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
**Impresión**: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
**Distribuye**: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

**Depósito Legal**: M.50833-2000
**Printed in Spain**

**PlayStation 2 Revista Oficial** es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información 

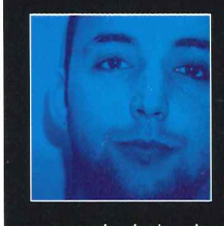








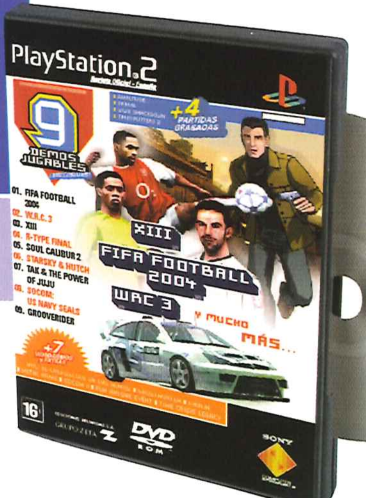


## << Marcos García >>

Hacía mucho tiempo que no recordábamos un año tan prometedor como este recién estrenado 2004. A los títulos que ya conocisteis de primera mano el pasado número hay que sumar nuevas maravillas del calibre de *Rainbow Six 3*, del que os ofrecemos una jugosa exclusiva este número, *Splinter Cell Pandora Tomorrow*, *Resident Evil Outbreak* o *Juiced*, un nuevo título de conducción y *Tuning* de **Acclaim** que dará mucho de que hablar cuando aparezca en el último cuarto de año. Los seguidores, entre los que nos incluimos, de la saga *Ridge Racer* están de enhorabuena ya que **Namco** acaba de presentar el nuevo capítulo, pero esta vez con coches reales y una protagonista tan impresionante como el motor gráfico del que hace gala el juego. Otro clásico del panorama lúdico, su majestad *R-Type*, también se hace un hueco entre las novedades y aunque pertenece a un género que se sitúa hoy día entre las nieblas del olvido, os podemos asegurar que más de uno se frotará los ojos cuando saboree la *demo* jugable que contiene nuestro DVD-ROM. Antes de finalizar queremos emplazaros a elegir, un año más, los juegos que han quedado en vuestra memoria el pasado año. Necesitamos vuestra sabia opinión para saber cuáles han sido los mejores juegos de 2003.

# DVD DEMO [37]

Nueve demos jugables para todos los gustos este mes en nuestro DVD exclusivo



## DEMOS JUGABLES

Desde el simulador de fútbol de EA Sports a la última entrega de la legendaria saga R-Type, todo en un disco

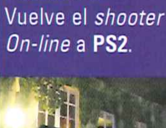
01. FIFA FOOTBALL 2004
02. W.R.C. 3
03. XIII
04. R-TYPE FINAL
05. SOUL CALIBUR 2
06. STARSKY & HUTCH
07. TAK & THE POWER OF JUJU
08. SOCOM US NAVY SEALS
09. GROOVERIDER




**Avances de los futuros éxitos para tu consola**

**Arc: El Crepúsculo De Las Almas**
La saga de RPG estratégico de **Sony** por fin llega a **Europa**.

**Socom II**
Vuelve el *shooter On-line* a **PS2**.

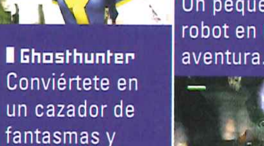






**Metal Arms: Glitch In The System**
Un pequeño robot en una gran aventura.





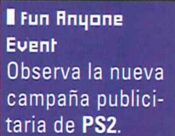
**Ghosthunter**
Conviértete en un cazador de fantasmas y acaba con el mal.







**Fun Anyone Event**
Observa la nueva campaña publicitaria de **PS2**.



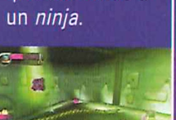


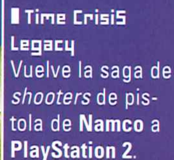

**I-Ninja**
**Argonaut** presenta un divertido *arcade* en el que encarnas a un *ninja*.





**Time Crisis Legacy**
Vuelve la saga de *shooters* de pistola de **Namco** a **PlayStation 2**.

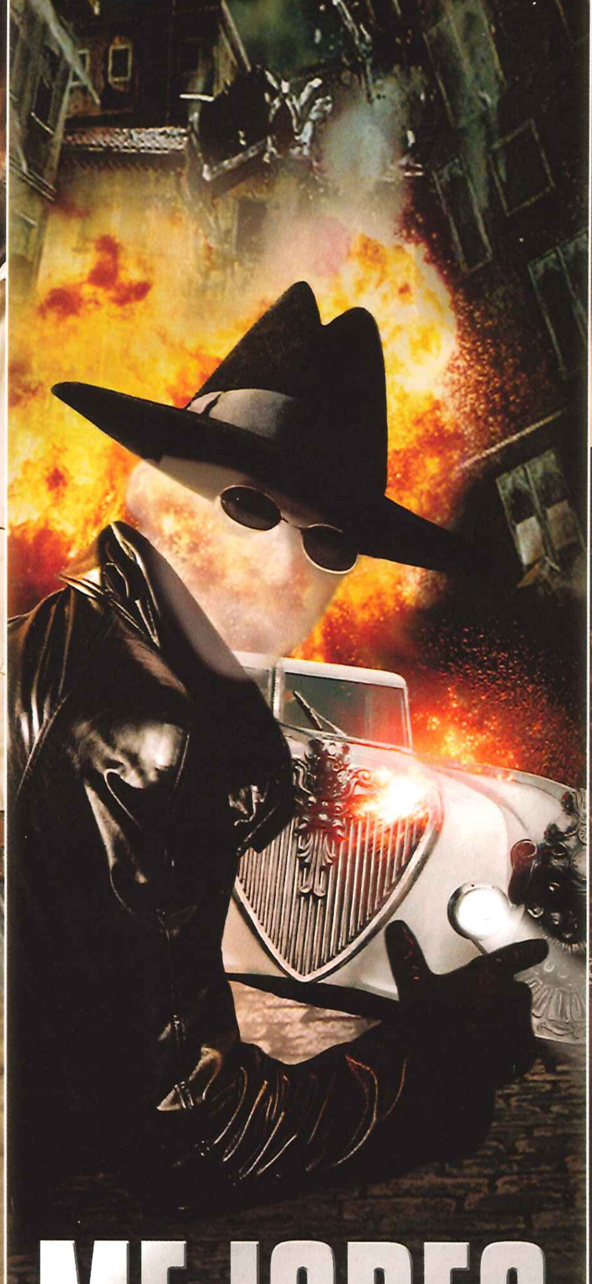


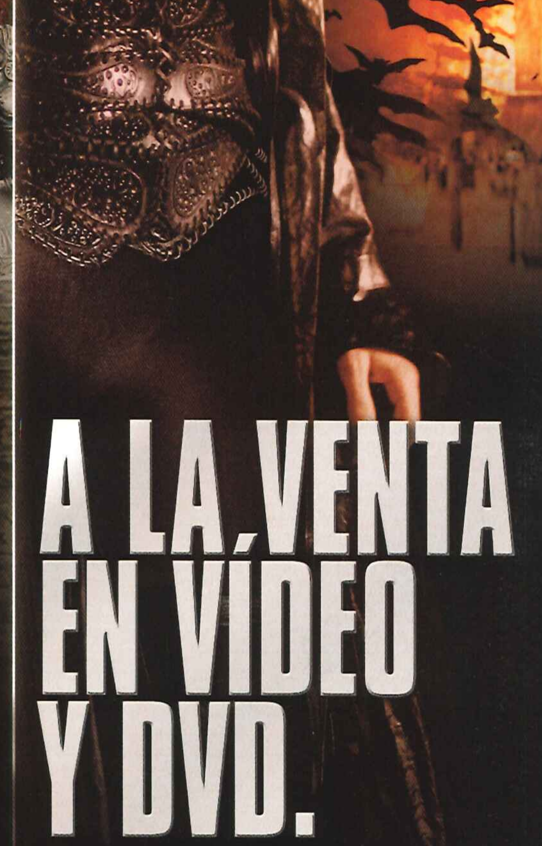


## PARTIDAS GRABADAS

Este mes os ofrecemos cuatro partidas grabadas para avanzar en vuestros títulos favoritos y conseguir extras sin ningún esfuerzo.

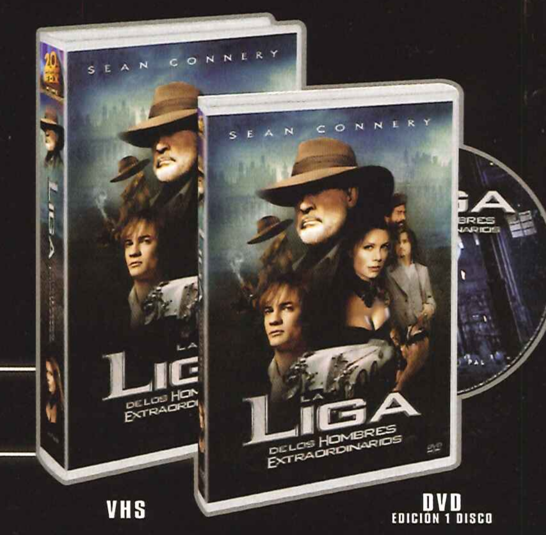
- **Amplitude**
- **Primal**
- **WWE Smackdown**
- **TimeSplitters 2**

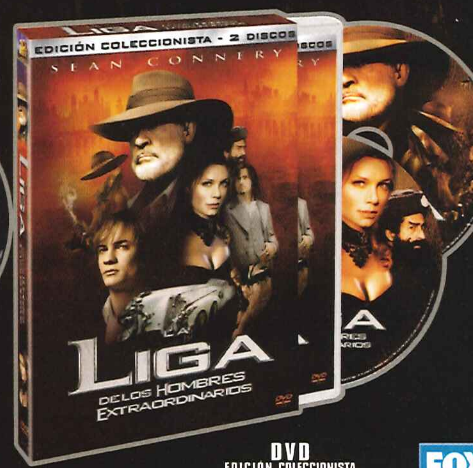




MÁS ACCIÓN. MEJORES EFECTOS. A LA VENTA EN VÍDEO Y DVD.











Silent Hill 4: The Room ▮ Sony C.E.: SOCOM II: U.S.Navy SEALS, Cuestión De Honor, Syphon Filter: The Omega Strain ▮ Ubi Soft: Project Zero 2: Crimson Butterfly ▮ Herederos de Nostromo: juegos a 14,95 Euros

KONAMI

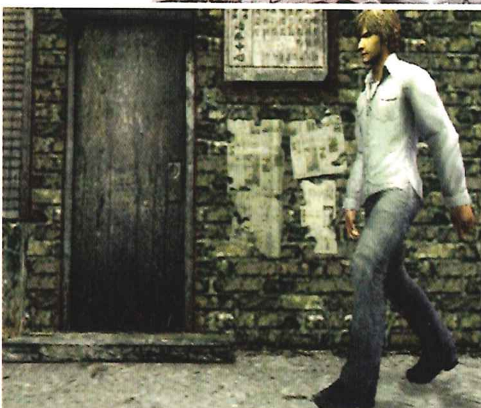
# Silent Hill 4: The Room

## Konami desveló en San Francisco todos los secretos sobre el cuarto capítulo de la saga Silent Hill, reina entre los Survival Horror

Los desarrolladores de **Konami TYO** ya están preparando ***Silent Hill 4: The Room*** para su lanzamiento en otoño de 2004. Durante el **Gamer's Day** de **Konami** celebrado en el Metreon de **San Francisco**, el compositor de todas las bandas sonoras de la franquicia, **Akira Yamaoka**, fue el encargado de presentar la nueva «criatura». En esta ocasión el protagonista se llama **Henry Townshend** y ha sido confinado en su apartamento por una misteriosa fuerza. Tan sólo puede escapar de sus cuatro paredes a través de portales dimensionales que han aparecido en su cuarto de baño. Ese camino le conducirá a los surrealistas y terroríficos mundos de *Silent Hill*. Entre las principales novedades hay que destacar el cambio entre una perspectiva en primera persona para el apartamento y una en tercera para los mundos exteriores. Los creadores también han cambiado la típica pantalla del inventario por una selección de armas y objetos en tiempo real. Entre las nuevas monstruosidades hay seres capaces de atravesar las paredes, otros que flotan en el aire y por supuesto, todo un elenco de personajes secundarios que darán forma a un guión cargado de intriga y misterio una vez más.



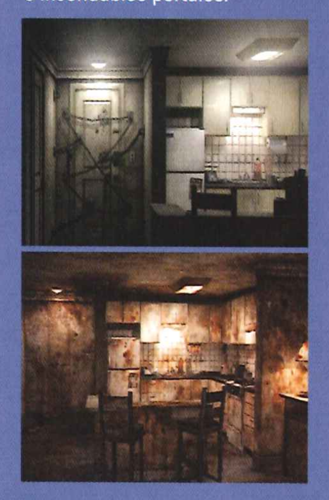






### El Apartamento

En ***Silent Hill 4***, el protagonista comienza la aventura al despertarse y comprobar que no puede abandonar su casa ni solicitar ayuda a nadie del exterior. Su única salida serán unos extraños e insondables portales.





*Las imágenes dejan claro que Konami TYO tiene tomada la medida al terror.*




ALGUNAS COSAS SON PEORES QUE LA MUERTE


















NOSTROMO

## Juegos a 14,95 Euros

Herederos de Nostromo pondrá a la venta próximamente cuatro novedades para **PS2** por menos de 15 Euros cada una. *Road Rage* es un *arcade* de conducción en el que podrás pilotar hasta 30 coches de 6 conocidas marcas japonesas (*Honda, Mazda, Nissan*...). *Cool Shot* es un juego de billar que ofrece un modo Historia en el que te enfrentarás a los mejores jugadores del mundo. *European Tennis Pro* es un divertido y prometedor simulador de tenis, mientras que *Homerun* nos adentrará en el universo del béisbol, un deporte del que llegan pocos juegos a **España**.

## Resultados Concursos

CONCURSO VIRTUA FIGHTER
- OSCAR PICÓT PELEGRÍN (TARRAGONA)
- JOAQUÍN RODRÍGUEZ SEDANO (BARCELONA)
- JÓNATAN ALCALDE SERRANO ( BARCELONA)
- VÍCTOR AYUDA IZQUIERDO (GERONA)
- RAFAEL FRAU FELIS (VALENCIA)
- Mª CARMEN ISERN RIMBAU (TARRAGONA)
- OSCAR FERNÁNDEZ (NAVARRA)
- TRENKE TAURINA (BARCELONA)
- DAVID SANTOS MARTÍN (MADRID
- EDUARDO GARCÍA SÁNCHEZ (BARCELONA)
- JOSÉ ANTONIO VILCHES HIGUERO (GUIPUZCOA)
- VÍCTOR DANIEL NAVARRO VIÑUELAS (MADRID)
- FRANCISCO JOSÉ GARCÍA GONZÁLEZ (ASTURIAS)
- ANDRÉS RUIZ MATUTANO (SEVILLA)
- JUAN CABEZAS ENRIQUE (BARCELONA)
- KILIAN GONZÁLEZ RICO (GERONA)
- JORDI MOLINS CASTELLÓN (BARCELONA)
- CARMEN ROMERO GIL (GUADALAJARA)
- JAVIER AMADO LÓPEZ (MADRID)
- MARÍA RAMÍREZ GARRIDO (VALENCIA)
- FRANCISCO JAVIER RUIZ CASADO (GUIPUZCOA)
- PEDRO SÁIZ LÓPEZ (LEON)
- MIGUEL ÁNGEL VIDEIRA SILVA (PONTEVEDRA)
- SAMUEL ALMAGRO DE LA TORRE (VALENCIA)
- RUBÉN PRELLEZO CALDERÓN (CANTABRIA)
- ANA GÓMEZ GARCÍA (VALLADOLID)
- CARLOS VALENCIA MARTÍNEZ (CADIZ)
- AGUSTÍN FRANCO CAÑADAS (GERONA)
- FCO. JAVIER LÓPEZ SERRANO (MADRID)
- DAVID SUÁREZ AGUADO (SEVILLA)
- JOSÉ RAMÓN MARTÍNEZ BALSA (VIZCAYA)
- IVÁN ANGULO PRETIÑES (VIZCAYA)
- JOSÉ ANTONIO HERNÁNDEZ CASTAÑO (LEON)
- MARCO A. PARATCHA REBOLLEDO (LA CORUÑA)
- JUAN JOSÉ MARTÍN DÍAZ (VALENCIA)
- PEDRO SÁNCHEZ GUTIÉRREZ (MADRID)
- SERGIO GUSTAVO OROZCO ARISTA (MALAGA)
- LUIS ORTEGA PEREIRA (PALMA DE MALLORCA)
- MIKEL ANGEL MIRÓ LEÓN (BARCELONA)
- CARMEN SANTANA RIVERO (GRAN CANARIA)
- GUSTAVO ARROYO CARRALERO (SEVILLA)
- DAVID LAMELA MARTÍN (MADRID)
- ÁLVARO CORTÉS CEJAS (CORDOBA)
- LUIS DE LA TORRE MEDINA (CANTABRIA)
- FRANCISCO J. HERNÁNDEZ PÉREZ (ASTURIAS)
- RAFAEL DANÉS MARTÍNEZ (GERONA)
- RAMÓN GARCÍA RUIZ (GRANADA)
- JESÚS PÉREZ CARRILLO (BARCELONA)
- SEBASTIÁN CERVANTES GARCÍA (MALAGA)
- LEANDRO RUCIO LÓPEZ (MADRID)

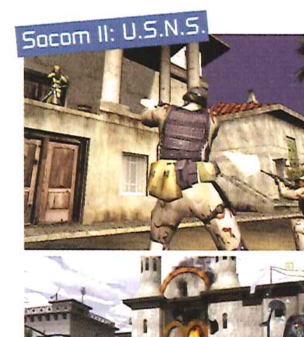
SONY C.E.

# Sony entra en acción

## Prepárate para vivir una primavera explosiva en tu PlayStation 2

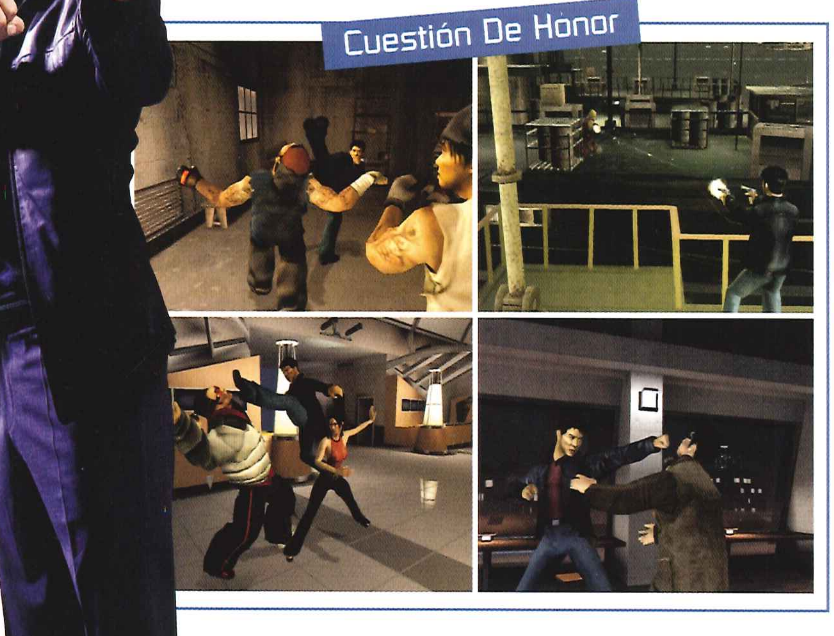
Tres bombazos están a punto de irrumpir en tu **PS2**. El mes de marzo verá la aparición de *Cuestión De Honor* y *Socom II: U.S. Navy SEALS*. El primero es un ambicioso *beat'em-up/shooter* protagonizado por la estrella del cine de acción **Jet Li** (*Romeo Debe Morir*). Las explosivas escenas de acción y los movimientos coreografiados por **Cory Yuen** (*Transporter, X-Men*) desmarcan a este producto de todo lo visto en la consola de **Sony**. *Socom II: U.S. Navy SEALS* acaba de aterrizar en nuestra redacción y hemos sido testigos de las grandes mejoras que ofrece respecto a su exitoso predecesor. Se ha potenciado aún más el juego *On-line* y presentará 12 misiones para un jugador que le llevarán de **Rusia** a **Brasil**. Ya en abril tendrás la oportunidad de disfrutar con *The Omega Strain*, el estreno de la saga *Syphon Filter* en **PS2**, que ofrecerá una libertad de acción sin precedentes en el género del espionaje táctico.

Socom II: U.S.N.S.

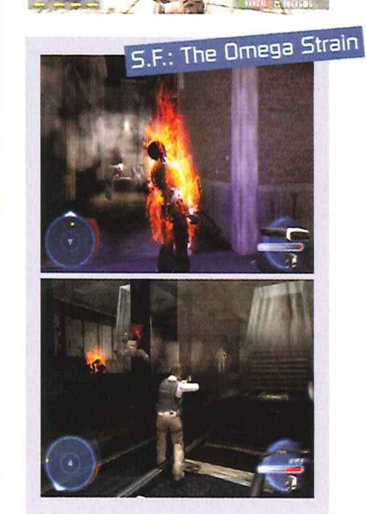




Cuestión De Honor



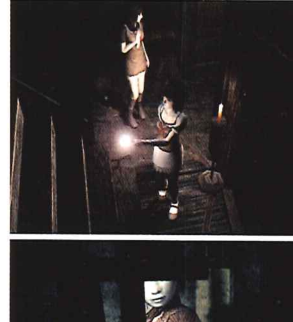
S.F.: The Omega Strain



UBI SOFT

# La caza del fantasma continúa...

## Ubi Soft distribuirá en Europa la esperada secuela de Project Zero







*La cámara de fotos volverá a ser nuestra única arma contra los espectros que habitan las casas.*

Tras arrasar en **Japón** y **Estados Unidos**, ***Project Zero 2: Crimson Butterfly*** llegará en el segundo trimestre de este año por cortesía de **Ubi Soft**. La multinacional de origen francés ha llegado a un acuerdo con **Tecmo**, desarrolladora del juego, para llevar a **Europa** y **Australia** la secuela de uno de los títulos de horror psicológico más impactantes y originales de los últimos años. Concebido como una precuela a los hechos narrados en el primer *Project Zero*, ***Crimson Butterfly*** volverá a invitarnos a entrar en siniestras casas encantadas con la única arma de una cámara de fotos. Rezarás para que no se te acaben las pilas del *flash*...


EDDIE MURPHY
PAPA CANGURO
YA A LA VENTA EN DVD VIDEO
EDDIE MURPHY
PAPA CANGURO
¡ LOS NIÑOS ESTÁN AL MANDO !
DVD VIDEO
DESCUBRE LOS EXTRAS MÁS DIVERTIDOS EN ESTE DVD VIDEO
TOMAS FALSAS
DOCUMENTALES:
"BUENOS DÍAS EDDIE MURPHY", "CONOCE A LOS NIÑOS DE LA GUARDERÍA", "¡SILENCIO EN EL PLATÓ!" Y "¿QUÉ HA DICHO ESE NIÑO?"
JUEGOS INTERACTIVOS:
"ADIVINA QUIÉN HACE ESE RUIDO", "BUSCA LA PAREJA" Y "ELIMINA AL QUE SOBRA"
TRAILERS
REVOLUTION STUDIOS
www.columbiatristarvideo.es
© 2003 REVOLUTION STUDIOS DISTRIBUTION COMPANY, LLC. Todos los derechos reservados.
COLUMBIA PICTURES
COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT

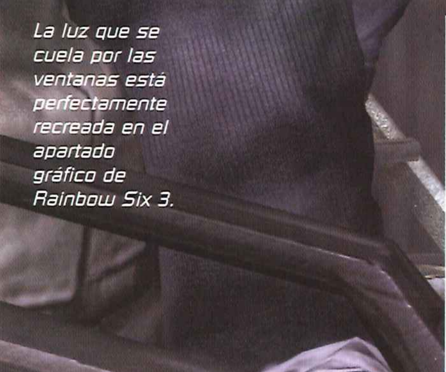
REPORTAJE

por << Dani3po >>

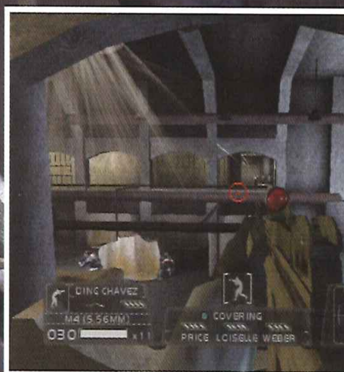


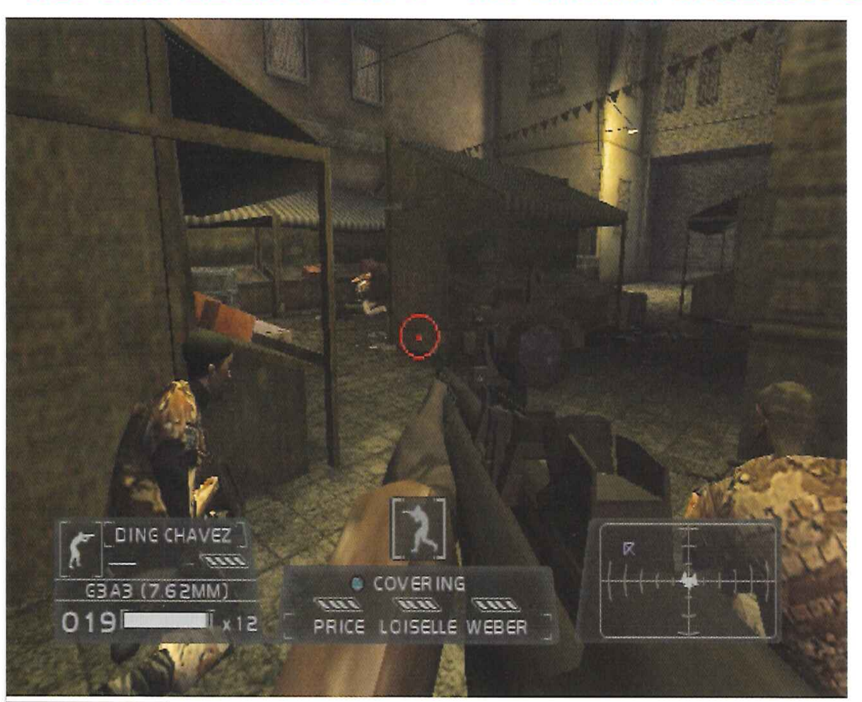


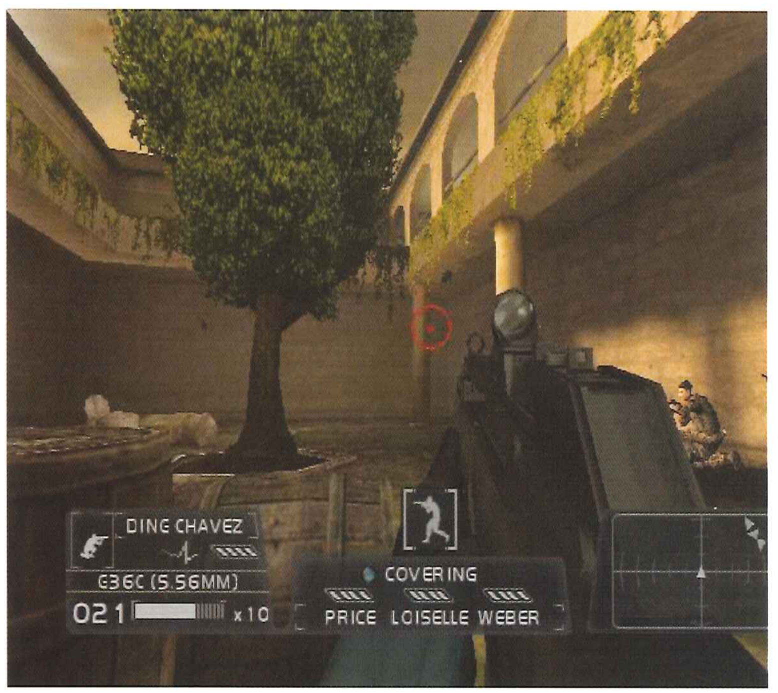




*La luz que se cuela por las ventanas está perfectamente recreada en el apartado gráfico de Rainbow Six 3.*





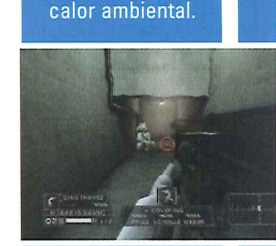

*En todo momento tendremos una completa información sobre el estado de salud de los miembros de nuestro equipo, así como de la acción que están llevando a cabo en ese momento.*

# Tom Clancy's RAINBOW SIX 3

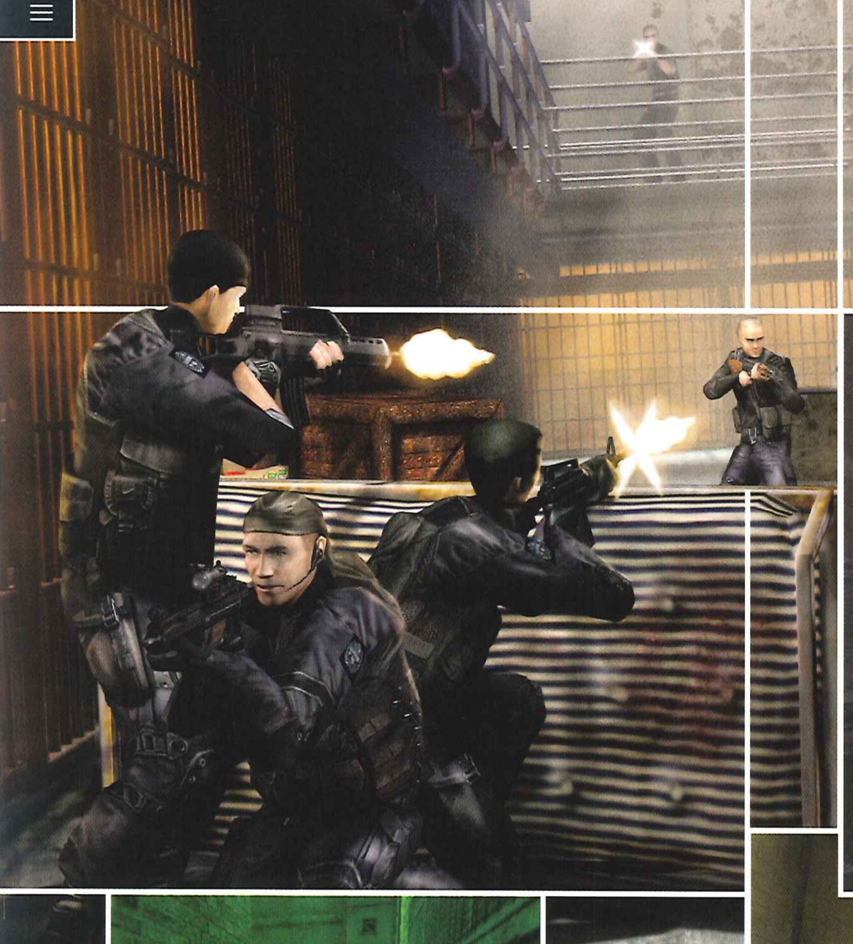
## Ubi Soft presenta el shooter estratégico definitivo para PlayStation 2

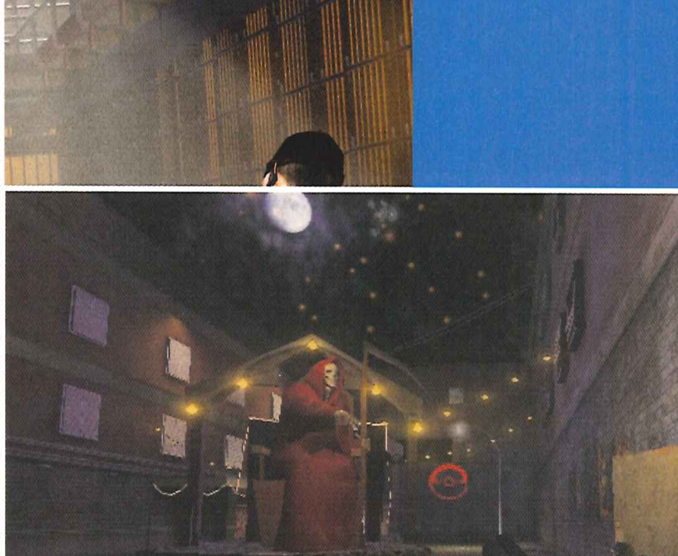
Parece que el sub-género de la acción cooperativa está de moda. Después de *SOCOM* y coincidiendo con la llegada de *Ghost Recon: Jungle Storm*, nos llega la última propuesta de **Ubi Soft**. Programado por los estudios que la compañía francesa tiene en la ciudad china de **Shangai** (los mismos que realizaron la excelente conversión de *Splinter Cell*), se trata de un *shooter* en primera persona en el que controlamos a un equipo de fuerzas especiales de elite conocido como *Rainbow*, y en el que se encuentran los hombres mejor entrenados de todo el planeta. La licencia de **Tom Clancy** ha sido exprimida al máximo (de hecho él mismo ha supervisado todo el proyecto) para lograr que sus millones de *fans* en todo el mundo no se vean defraudados. Desde los personajes (el líder del equipo, al que controla el jugador es **Ding Chávez**, que ya apareció en el filme *Peligro Inminente*) al argumento, que como siempre seguirá las líneas maestras del autor: conspiraciones a nivel profesional, intrigas, amenazas de grandes proporciones varias y mucha acción. Aparte de tener que controlar a nuestro personaje y cumplir las misiones encomendadas (desde rescatar rehenes a desactivar bombas), tendremos que velar por el bienestar de nuestros compañeros. Aunque es cierto que su inteligencia artificial es bastante elevada y por ello se cuidan bastante bien (adoptando posiciones defensivas y aprovechando el entorno para cubrirse), será necesario que les demos

**EFECTOS DE CALOR**
Uno de los detalles gráficos más asombrosos de ***RS3*** es la deformación producida por el calor ambiental.



REPORTAJE EXCLUSIVO • REPORTAJE EXCLUSIVO • REPORTAJE EXCLUSIVO • REPORTAJE EXCLU






También estará disponible un gadget para la visión nocturna.

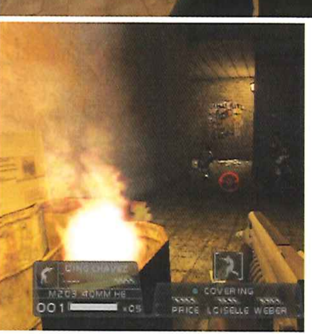


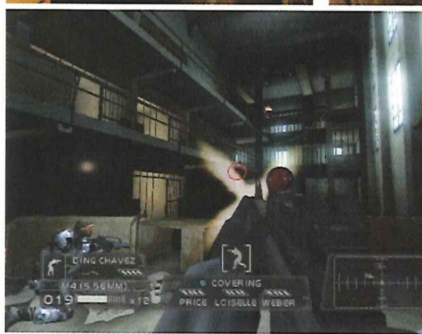




## <Podremos cooperar con un segundo jugador a pantalla partida>

órdenes a través del mando o, lo más interesante, hacerlo mediante nuestra propia voz con ayuda del *Headset* de **PlayStation 2**. Las órdenes incluyen todo tipo de comandos, desde defender una posición a abrir una puerta y lanzar una granada al interior. Además, escucharemos a través del mismo dispositivo su contestación, lo que hará que nos introduzcamos totalmente en la acción. Los que ya conozcan la saga por las versiones existentes para anteriores consolas se llevarán una grata sorpresa. Toda la parafernalia que acompañaba a la acción ha sido simplificada al máximo para hacerlo todo más sencillo. Ahora sólo controlamos un equipo y no tendremos que efectuar decisiones sobre su colocación, equipamiento o estrategia si no lo deseamos. El sistema de puntería también cuenta con importantes novedades; mientras estemos en movimiento será más complicado acertar a los enemigos, pero cuando permanezcamos en el mismo sitio nuestro grado de precisión aumentará. En cuanto al apartado técnico, se ha cuidado al máximo para dotar al juego de un aspecto totalmente realista. Tanto las armas como los artilugios, equipamiento e indumentaria de los personajes son idénticos a los reales. Por si fueran pocas todas estas características, en la versión para la consola de **Sony** se ha incluido en exclusiva un nuevo nivel, con un total de quince que llevarán al jugador a visitar lugares de **Europa**, **EE.UU.** y **Sudamérica**. Pero sin duda la incorporación más jugosa es la posibilidad de jugar el modo principal con la ayuda de un segundo jugador a pantalla partida, con lo que la interacción entre los miembros del equipo será lo más perfecta posible. Además se ha incluido la opción de juego *Online* que no podía faltar en un lanzamiento actual. Hasta ocho jugadores de todo el planeta podrán participar formando dos equipos en tres modos de juego distintos. Esperamos que todas estas características hagan de ***Rainbow Six 3*** el mejor en su género, algo difícil teniendo en cuenta la dura competencia a la que se enfrentará.



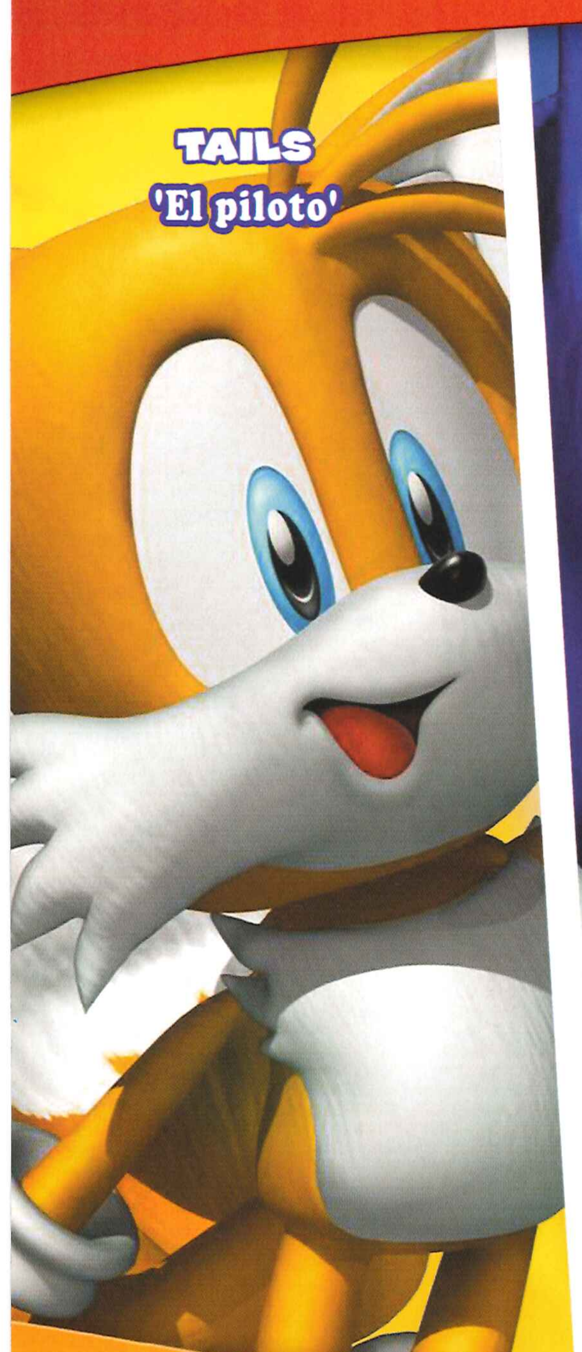
SEGA





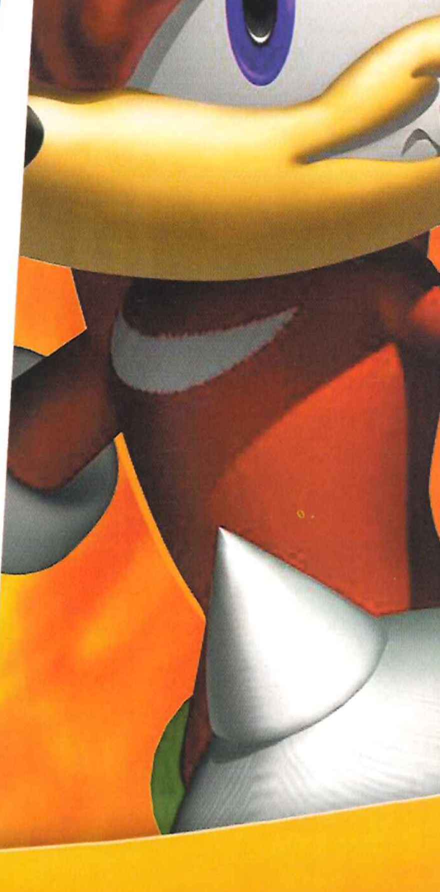











UN EQUIPO DURO




PARA UN TRABAJO DURO

**¡Controla 3 personajes simultáneamente!**





DEBUT DE SONIC EN PS2




**Lanzamiento: Feb.-03**

www.sega.com

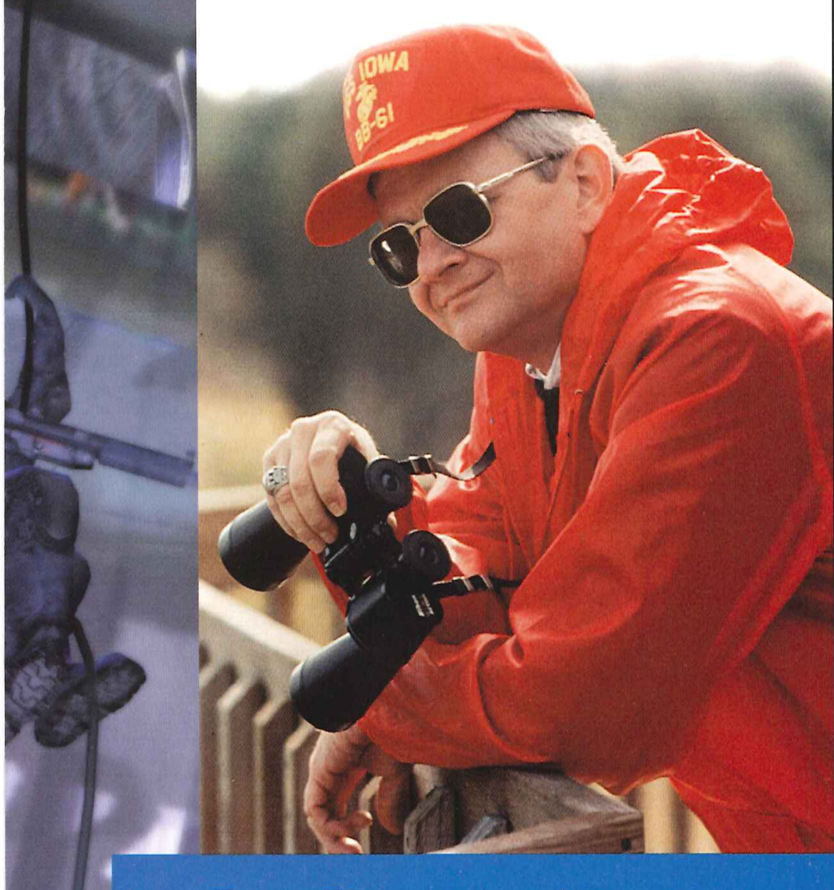
# Presentación en San Francisco

A mediados del pasado mes de diciembre un servidor y **Javier Montoro**, de **Ubi Soft España** tuvimos la suerte de acudir a la ciudad de las cuestas para ser testigos de la presentación a la prensa internacional de ***Rainbow Six 3***. Antes del evento en sí, tuvimos un par de días libres para hacer turismo y deleitarnos con todas las atracciones típicas de la ciudad, que no son pocas. **San Francisco**, con sus 800.000 habitantes y su envidiable emplazamiento oceánico cuenta con el famoso puente *Golden Gate* o la prisión de **Alcatraz**, donde pudimos ver *in situ* uno de los escenarios que más tarde aparecerán en el juego. Las espectaculares vistas desde *Coit Tower*, un antiguo faro, o los leones marinos que habitan desde hace años en uno de los embarcaderos de la ciudad también fueron lugares visitados por todos los periodistas que acudimos a la llamada de **Ubi Soft**. Desde aquí me gustaría agradecer la gran hospitalidad de todos los trabajadores de la compañía gala, tanto los internacionales como los españoles. La vida del redactor de revistas de videojuegos es dura, pero alguien tiene que hacerlo...

*La cárcel de Alcatraz, prisión de alta seguridad, es hoy uno de los mayores atractivos turísticos de la ciudad.*

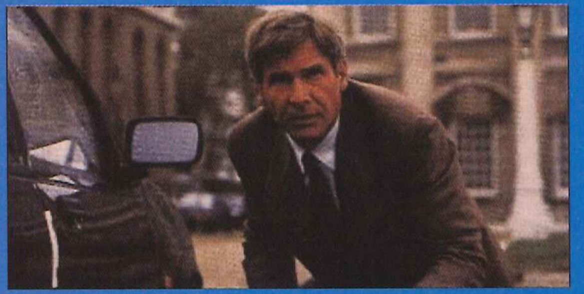


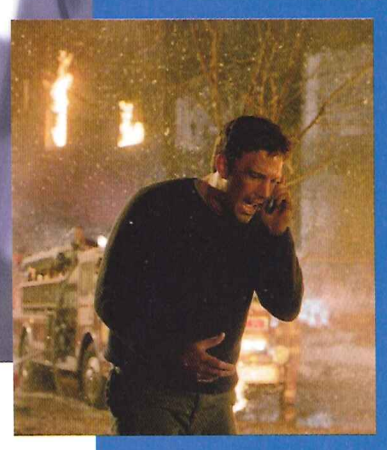

**LA CIUDAD**
A pesar de no ser demasiado grande, en **San Francisco** es posible encontrar una gran multitud de ambientes. Desde el inmenso barrio chino al italiano, pasando por las impresionantes mansiones que se alzan frente a la playa.

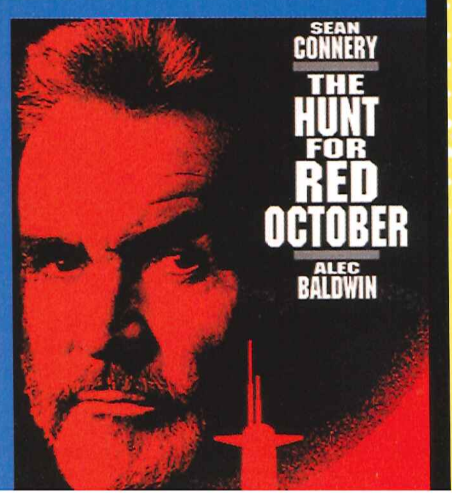


## Tom Clancy, todo un experto militar

Hace poco, más de una década, no era más que un corredor de seguros pero desde que publicara su primera novela, *La Caza Del Octubre Rojo*, es toda una celebridad en el mundo entero y una eminencia en temas políticos y de seguridad nacional. Algunas de sus novelas han sido adaptadas a la pantalla grande, como la saga protagonizada por el agente **Jack Ryan**.



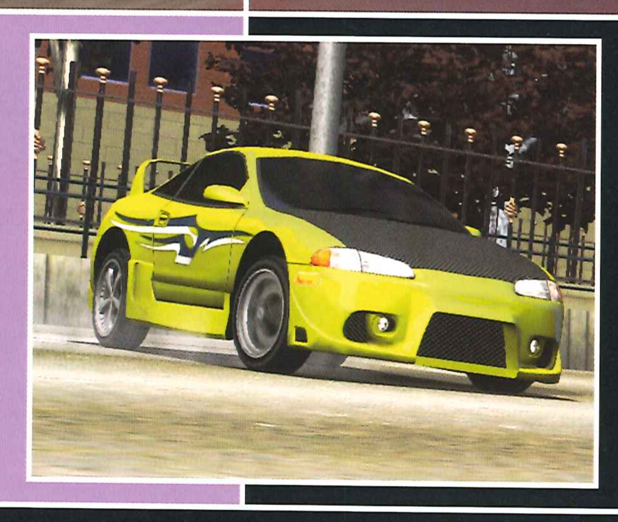




por << Jasón >>

# JUICED

## La nueva creación de Acclaim nos muestra otro enfoque sobre la creciente moda del Tuning o personalización estetica y/o mecánica de vehículos de serie



*El apartado visual de Juiced alcanza cotas de realismo increíbles gracias a su motor gráfico.*

Esta nueva creación sobre el *Tuning* y el mundo que le rodea añade otro punto de vista y promete la máxima calidad en todos sus apartados ofreciendo diferentes posibilidades hasta ahora desconocidas. En ***Juiced*** tendremos que progresar para ganarnos el respeto de las bandas rivales distribuidas por barrios y cuya predilección a la hora de competir nos ofrecerá diferentes y variados tipos de carrera. Podremos competir por dinero o para conseguir el coche rival con las diferentes posibilidades de competición agrupadas en Carreras callejeras organizadas, Eventos de circuito, Carreras por autopista y Campeonatos especiales. Uno de los modos de Carrera consistirá en hacer diferentes acrobacias al volante como giros de 360 grados, trompos, media vuelta invirtiendo la dirección de la marcha y quemando rueda cerca de las zonas con público para lograr mejores puntuaciones. Interactuaremos con las diferentes bandas y tendremos que for-



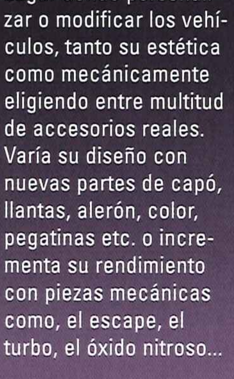
<Personaliza tu coche, forma una banda y gánate el respeto de toda la ciudad>




**CUANDO LLEGA LA NOCHE...**
A la hora de disputar carreras nocturnas nuestra percepción de las distancias y la realidad será totalmente diferente incrementando de forma notable la dificultad.

## EL TALLER

Lugar donde personalizar o modificar los vehículos, tanto su estética como mecánicamente eligiendo entre multitud de accesorios reales. Varía su diseño con nuevas partes de capó, llantas, alerón, color, pegatinas etc. o incrementa su rendimiento con piezas mecánicas como, el escape, el turbo, el óxido nitroso...

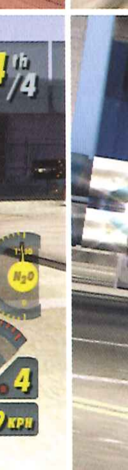






**MÁS EXIGENTE**
La conducción requerirá más pericia y delicadeza que en otros juegos






mar la nuestra reclutando buenos pilotos para poder realizar estrategias de equipo durante la carrera. Los vehículos contarán con más de 50 licencias oficiales, están modelados a partir de los planos de fábrica, y cuentan con una buena dinámica de movimiento además de numerosos efectos como el reflejo real de escenario sobre la chapa o las lunas. Estos los podremos comprar o ganar para más tarde personalizar o modificar con piezas de las más renombradas marcas de la alta competi-









## LA REALIDAD

El pasado mes de diciembre en un aeródromo al Sur de **Liverpool** pudimos ver las primeras imágenes de este nuevo juego de conducción extrema rodeados de grandes máquinas a escala real. Aprovechando la pista de despegue, en un circuito demarcado por conos, probamos como copilotos y conducidos por profesionales la sensación de ir a bordo de vehículos de la talla del *Mitsubishi Evo VIII* de *A Todo Gas 2* con cerca de 300 CV o el *Nissan 300ZX Twinturbo* de más de 450 CV que lanzaba fuego por su doble escape e incluso asustaba con el ruido del turbocompresor. Más tarde nos dirigimos a la compañía que lo programa, **Juice Games Studios**, donde vimos de primera mano los diferentes niveles en la creación de ***Juiced***, como las caras de los personajes que lo protagonizan o las gráficas de los parámetros que afectan en la conducción del juego.

## COMPARATIVA



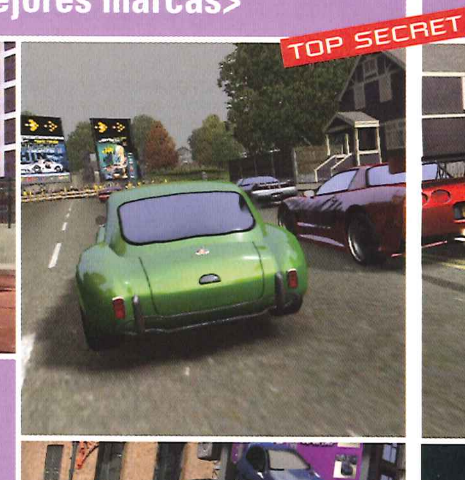
Para que te hagas una idea observa la transformación del coche original a una de las variantes que te ofrece ***Juiced***.

## <Juiced contará con más de 50 licencias oficiales de las mejores marcas>

TOP SECRET



**COMUNICACIÓN ENTRE COCHES**
Durante las carreras tendremos que estar en continuo contacto con los diferentes componentes de nuestro equipo a través de la radio.



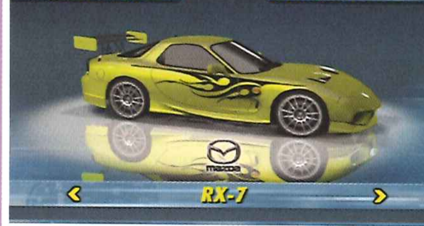



*A lo largo del juego tendrás que utilizar estrategias de equipo para vencer en las carreras.*

➡ ción que iremos consiguiendo en nuestra progresión. Durante la carrera nuestra máquina sufrirá daños en sus diferentes elementos al igual que los múltiples objetos del escenario al ser golpeados, teniendo que pagar la factura de reparación de nuestro vehículo al finalizar la carrera. Para disfrutar al máximo con más jugadores tendremos la posibilidad de jugar a pantalla partida y con la opción *On-line* donde utilizaremos nuestra mejor máquina para vencer a los rivales de la red. ***Juiced*** verá la luz en el último cuarto de 2004 por lo que mes a mes os seguiremos informando sobre el juego de conducción que está llamado a convertirse en uno de los más serios y directos rivales de *Gran Turismo 4*. ▮

## LOS COCHES



Forgotten Realms

Baldur's Gate™

# Dark Alliance™ II



















## VIDEOJUEGOS MÁS DESCARGADOS MoviStar e-moción





**01 FIFA FOOTBALL 2004**
Cod. fifa
La mejor versión del clásico simulador de **Electronic Arts**.



**02 POP: LAS ARENAS DEL TIEMPO**
Cod. prince
Una imponente aventura de acción con asombrosos gráficos.



**03 CARLOS SAINZ RALLY**
Cod. sainz
El bicampeón del mundo de rallys llega a **e-moción** con un juego exclusivo.



**04 TETRIS**
Cod. tetris
El juego de *puzzle* más famoso de todos los tiempos llega desde **Rusia** a **e-moción**.



**05 SPIDER-MAN**
Cod. spider
El hombre araña despliega sus redes en los terminales móviles de la mano de **e-moción**.



**06 SPLINTER CELL E.O.**
Cod. splinter
**Sam Fisher** afronta su misión más arriesgada y peligrosa hasta la fecha.



**07 BOMBERMAN**
Cod. bomber
Coloca tus bombas en los lugares adecuados para acabar con los enemigos. Todo un mito.



**08 MOVISTAR RACING**
Cod. mr
El equipo de motociclismo **Telefónica MoviStar** protagoniza este nuevo título.



**09 UNDERWORLD**
Cod. underworld
Acaba con las razas de la noche en esta espectacular adaptación de la película.



**10 XIII**
Cod. xiii
Acaba con la terrible amenaza que se cierne sobre el mundo con todas las armas que dispones.

**Envia «descargar + codigo» (ej. descargar fifa) al 404 para descargarte cualquiera de estos juegos**

### El Señor De Los Anillos



# El Retorno Del Rey



El cierre cinematográfico de *El Señor De Los Anillos* da lugar a esta aventura de acción en la que podrás controlar a siete de los personajes principales de la película en su batalla final contra el Señor Oscuro. Estructurado en ocho niveles plagados de trampas y enemigos, ***El Retorno Del Rey*** posee un sencillo sistema de combate cuerpo a cuerpo y a distancia que incluye un movimiento especial para cada personaje. El diseño de los escenarios es plano y presenta múltiples plataformas y niveles que dan lugar a movimientos como saltos y subir y bajar escalas. Algunos de los enemigos más difíciles son los *trolls* y el mismísimo líder de los *Nazgul*. Asimismo, los únicos peros que se pueden poner son que los gráficos son poco coloridos y algo repetitivos, y que el sonido es bastante simple. A pesar de ello, el juego resulta entretenido y, además, es muy sencillo de manejar.







*Podrás controlar a siete de los protagonistas de la película.*

**Envía «descargar trivia» al 404 para descargarte este juego ¡EXCLUSIVO!**




**TRIVIAL DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS**
Disponible en **e-moción** para **Nokia** serie 40 y 3510i. Se trata de un juego de preguntas y respuestas sobre personajes, lugares y objetos de la trilogía completa de *El Señor De Los Anillos*, ilustrado en todo momento con interesantes instantáneas de las películas.

**Envía «descargar anillo» al 404 para descargarte este juego ¡EXCLUSIVO!**



**EL RETORNO DEL REY**

[+] Resulta muy adictivo.
[–] Enemigos difíciles de matar.

**TERMINALES COMPATIBLES**
NOKIA 6100, NOKIA 7650, NOKIA 3510i, NOKIA 7210, NOKIA 6610, NOKIA 3650, NOKIA 7250, NOKIA 3100

| Apartado | Comentario | Nota |
| --- | --- | --- |
| **GRÁFICOS** | Los escenarios son poco coloridos y sencillos. Los personajes se reconocen por su indumentaria más que por otra cosa. | 8.0 |
| **AUDIO** | Los efectos de sonido y la música no son nada del otro mundo, se limitan a cumplir su cometido. | 7.1 |
| **JUGABILIDAD** | El control es muy sencillo y el sistema de combate también, lo que facilita el trabajo de acabar con el enemigo. | 8.5 |






## NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS MoviStar







### Brave War, estrategia multijugador

Hasta seis participantes pueden enfrentarse en este juego de táctica y estrategia por turnos que muy pronto llegará a **e-moción**. Con distintos tipos de unidades, el objetivo es hacerse con todos los territorios del mapa. Combinando una vista cenital del mapa para la parte táctica y el movimiento de tropas con una en 3D para los combates, ***Brave War*** se perfila como uno de los lanzamientos más interesantes del momento.

**Visita la web de PS2 y MoviStar**



Entra en cualquier momento en **www.juegos.movistar.com** y consulta terminales compatibles, muchos más juegos y la sección de la **Revista Oficial de PlayStation 2**, donde encontrarás más información

## TOP 10 [PLAYSTATION 2 R.O.E.]





**01 SPLINTER CELL E.O.**
Cod. splinter

Nuevas aventuras de espionaje más arriesgadas y divertidas para tu móvil.



**02 POP: LAS ARENAS DEL TIEMPO**
Cod. prince

Una nueva aventura desarrollada en el mundo árabe.



**03 CARLOS SAINZ RALLY**
Cod. sainz

El bicampeón del mundo de rallys en un título lleno de velocidad.



**04 XIII**
Cod. xiii

El nuevo rey de los juegos de acción llega a **e-moción** dispuesto a arrasar con sus rivales.



**05 SIBERIAN STRIKE II**
Cod. siberian

Todo un clásico *arcade* repleto de acción y enemigos a mansalva.



**06 MOVISTAR RACING**
Cod. mr

Los aficionados al motociclismo ya tienen un título con el que divertirse.



**07 SPIDER-MAN**
Cod. spider

Otro de los superhéroes más famosos de los cómics de toda la vida ya tiene su propio juego.



**08 RAYMAN 3**
Cod. rayman3

El simpático personaje en su aventura más colorida y apasionante hasta el momento.



**09 UNDERWORLD**
Cod. underworld

Encarna a la bella protagonista de este juego de acción y plataformas.



**10 EGYPT QUEST**
Cod. egipto

Aventuras y acción a raudales en la legendaria tierra de los faraones con elementos de estrategia.

**Envia «descargar + codigo» (ej. descargar sainz) al 404 para descargarte cualquiera de estos juegos**

# XIII



Tras el éxito de *Splinter Cell* y *Prince Of Persia*, **Ubi Soft** vuelve a sorprender con una aventura de acción que acaba de aparecer en los sistemas de entretenimiento domésticos y que ahora cuenta con una espectacular adaptación para *Java 2 Mobile Edition.* El protagonista, un agente secreto conocido como **XIII**, despierta en una playa desierta sin poder recordar nada de su pasado. Descubierta su profesión tendrá que hacer frente a una gran amenaza. Afortunadamente, contará con un buen surtido de armas y la ayuda de diversos personajes que le proporcionarán información imprescindible para el éxito de su misión. Toda una joya que no puedes perderte.

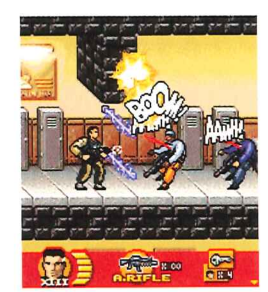



*Una espectacular adaptación para Java 2 Mobile Edition.*




**PERSONAJES Y NIVELES**
La recreación de los personajes y los escenarios es impresionante. Los primeros han sido realizados con una técnica denominada *cell-shading* que permite obtener una apariencia muy similar a la del cómic en que se inspira el juego.




### Cómo descargarte un videojuego desde MoviStar e-moción

**Conéctate a MoviStar e-moción**
Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de **MoviStar**, entra en la página *wap* de **e-moción**.

**Entra en Juegos**
Una vez dentro de **e-moción** selecciona la opción **Juegos**, la primera que encontrarás en la pantalla de inicio del menú. Una vez dentro de la carpeta de juegos, si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de **Videojuegos**. Selecciónala para poder descargarte los mejores videojuegos.

**Selecciona categorías**
Ahora selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top **MoviStar e-moción** o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

**Descarga tu juego**
Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio del juego se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Una vez completada, podrás jugar desde tu móvil todo lo que quieras y desde donde quieras sin ningún coste adicional.

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al **Centro de Relación con el Cliente MoviStar** al **609** (llamada gratuita).

**Envía «descargar xiii» al 404 para descargarte este juego**





**XIII**

[+] Un título cargado de acción. [–] Menos acciones que Splinter Cell.

**TERMINALES COMPATIBLES**
NOKIA 6100, NOKIA 7650, NOKIA 3510i, NOKIA 7210, NOKIA 6610, NOKIA 3650, NOKIA 7250, NOKIA 3100, NOKIA 6600, NOKIA N-GAGE.

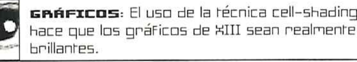
PlayStation 2 — **9.2** (sobre 10) PUNTUACIÓN OFICIAL

**GRÁFICOS:** El uso de la técnica cell-shading hace que los gráficos de XIII sean realmente brillantes. **9.4**

**AUDIO:** Los efectos de sonido de los constantes disparos y explosiones son muy espectaculares. **8.8**

**JUGABILIDAD:** El control es sencillo a la par que intuitivo, y la variedad de armas y niveles te darán juego para rato. **9.0**

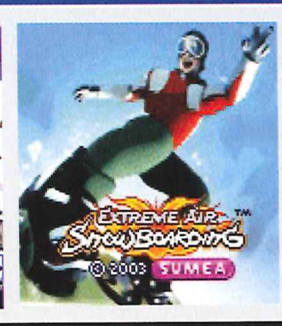
## e-moción • NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS












### Se abre la temporada de nieve en tu móvil con deportes extremos

Nada menos que tres nuevos juegos te llevan la nieve al móvil con las disciplinas más radicales. *Extreme Air Snowboarding* y *Deep Snow* son dos aproximaciones diferentes al apasionante mundo del *snow* con ricos escenarios atestados de obstáculos que tendrás que sortear o aprovechar para realizar acrobacias mientras desciendes por la montaña. Por otra parte, *Downhill* se aleja del formato *arcade* para traerte una simulación de descenso que posee un sencillo sistema de control y ofrece una detallada vista aérea de la montaña para que no te pierdas detalle.





por << Manuel Arenas >>

Sistema Home Cinema

# Panasonic SC-HT1000

**Las pasadas Navidades han sido testigo de la consolidación del DVD y los sistemas Home Cinema. Panasonic da un paso más allá, incluyendo un grabador de DVD dentro de la configuración del SC-HT1000**

PVP-R: 1.499 Euros

http://www.panasonic.es

Las configuraciones *Home Cinema* suelen incluir una combinación de reproductor de DVD, decodificador y altavoces donde se juega con las calidades de cada uno de estos componentes para posicionar al conjunto final en una gama alta, media o de entrada; pero **Panasonic** ha introducido un elemento bastante novedoso en el **SC-HT1000** que permite diferenciarlo de la mayoría de las propuestas de la competencia. Este componente es un grabador de DVD-RAM/DVD-R, con lo que se amplía el abanico de posibilidades de este sistema *Home Cinema* que ahora será capaz, no sólo de reproducir con total fidelidad los contenidos en DVD, sino también de grabar emisiones de TV en discos DVD-RAM o DVD-R.

## Versatilidad ante todo

La tecnología de grabación en DVD ha progresado mucho en estos últimos años, llegando incluso a permitir que se visualicen programas grabados en el disco óptico mientras se graba otro. Este es el caso del grabador SA-HT1000 incluido en el **SC-HT1000**, el cual permite también comenzar a ver el principio de una emisión al mismo tiempo que ésta sigue emitiéndose y grabándose en el DVD (función *Time Slip*). Además, la grabación se realiza de manera sencilla, con automatismos capaces de detectar el espacio libre en disco para elegir la calidad de grabación adecuada (el tiempo máximo de grabación es de 12 horas a calidad baja). Además, los discos DVD-RAM pueden ser borrados y vueltos a grabar. Sin embargo, los DVD-R sólo podrán ser escritos una vez.





## DVD-Vídeo y Audio

Este sistema *Home Cinema* viene preparado para la reproducción de discos DVD con una fidelidad superior gracias a su sistema *Progressive Scan* capaz de eliminar cualquiera de los artefactos visuales asociados con el modo entrelazado convencional de reproducción de modelos de gamas inferiores. Por otro lado, integra salida de vídeo por componentes, con una mejor calidad que la ofrecida por las salidas S-Vídeo o compuesto RGB, aunque para aprovechar esta característica habrá que disponer de un televisor con entradas de vídeo por componentes. En cuanto al audio, los decodificadores Dolby Digital y DTS solucionan el capítulo del audio, conjuntamente con el sistema de altavoces 5.1 con 700 W de potencia RMS total, capaz de emular con gran realismo las características de una sala de cine. Respecto al formato DVD-Audio, este equipo viene preparado para sacar el máximo partido a la mayor calidad ofrecida por este formato de audio, aún poco conocido pero que posiblemente acabe por sustituir al CD-Audio. En definitiva, el **SC-HT1000** pone en manos de los usuarios más exigentes un completo sistema *Home Cinema* con la funcionalidad adicional de regrabación de vídeo y reproducción de discos DVD-Audio, mejorando así las posibilidades de la mayoría de los sistemas actuales.

### Características Técnicas PANASONIC SC-HT1000

Receptor/Sintonizador: DTS, Dolby Digital, Dolby Surround Pro Logic II, salida óptica digital, 3 entradas de audio, recepción emisoras AM/FM
Grabador DVD: formatos DVD-RAM y DVD-R, hasta 12 horas de grabación (DVD-RAM), función Time Slip, codificación de vídeo MPEG2, MPEG4, PCM lineal, 2 canales/Dolby Digital
DVD: lee formatos DVD-Audio, DVD-Vídeo, DVD-RAM/DVD-R, CD, CD-R/RW y MP3, 2 euroconectores
Altavoces: Hasta 700 W de potencia RMS total, 2 altavoces frontales, 1 altavoz central, 2 traseros y subwoofer con tweeter de 17 cm, sistema DVD-Audio Ready
Tamaño: 430(An) x 82(A) x 381(P) mm
Peso: 5 Kg
Consumo: 30 + 250 W

## PINNACLE SHOWCENTER




La convergencia entre la electrónica de consumo y la informática está convirtiéndose en una realidad a un ritmo realmente veloz. El **ShowCenter** de **Pinnacle** es una buena muestra de ello, permitiendo visionar en el televisor los contenidos multimedia que estén almacenados en el ordenador a través de una conexión de red, ya sea inalámbrica o mediante cable. Sin duda, la mayor versatilidad la ofrece la primera opción, de modo que no sea necesario tender ningún cable entre el equipo de vídeo/HiFi y el ordenador. Con el **ShowCenter**, y cómodamente desde el sofá y mediante un mando a distancia, podrán verse películas, imágenes o canciones almacenadas en el **PC** (e incluso navegar por **Internet**) aprovechando la calidad del sistema audiovisual del salón, abriendo las puertas a una nueva forma de relacionarse con el **PC**.

Por fin Capcom estrena un capítulo original de su franquicia para PlayStation 2

por << R. Dreamer >>

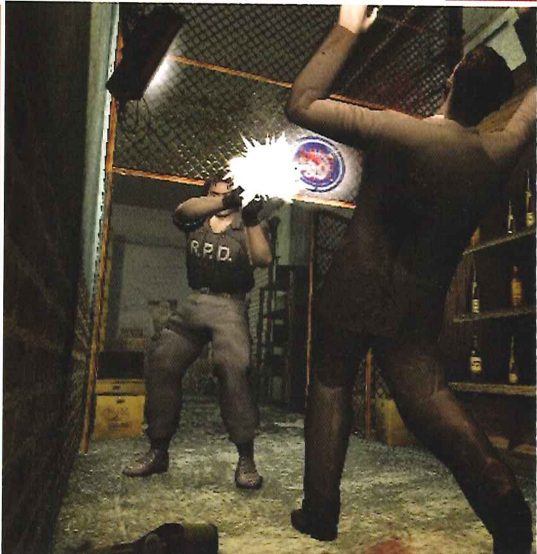
# RESIDENT EVIL OUTBREAK



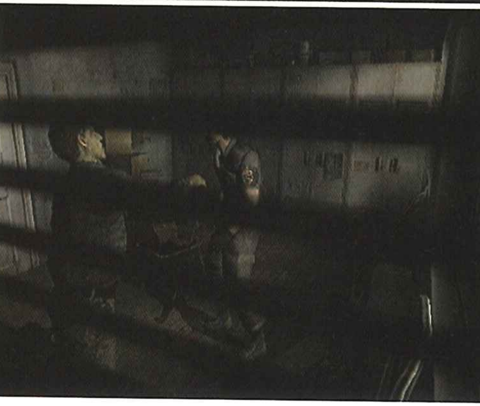
## PERSONAJES

**Ocho aspirantes a héroe**

***Resident Evil Outbreak*** cuenta con 8 personajes principales. Cada uno cuenta con personalidad propia y habilidades especiales.





*En determinados escenarios es posible esconderse para evitar la presencia de los zombis.*

La espera ha sido larga y desde que **Capcom** anunciara una secuela de su saga más terrorífica para **PlayStation 2** hasta la llegada de ***Resident Evil Outbreak*** ha llovido mucho. Pero finalmente se han resuelto todas las dudas y el gigante japonés en lugar de dormirse mata dos pájaros de un tiro: primero por introducir definitivamente a la franquicia en el entorno de juego *On-line* y segundo por convertir a este capítulo en el primero exclusivo para la consola de **Sony**. El juego continúa en la misma línea de la saga pero con interesantes innovaciones. En primer lugar hay que destacar los gráficos en 3D, con un nivel de calidad muy similar a *Resident Evil Zero*

## <Gráficos en 3D para cada uno de los escenarios del juego>



### EL INVENTARIO

Nuestro inventario aparece junto al de los compañeros de juego.




## ESCENARIOS

### Totalmente recreados en un entorno 3D

***Resident Evil Outbreak*** se desarrolla en diferentes escenarios. A lo largo de uno de estos eventos se pueden alcanzar puntos para guardar partida, sólo servirán como medida de precaución ya que serán borrados automáticamente de la tarjeta cuando se comience a jugar de nuevo.




*La aventura de RE Outbreak comienza en un bar de Raccoon City.*



### LOS ZOMBIS

Junto a otras criaturas de la saga siguen atormentándonos.

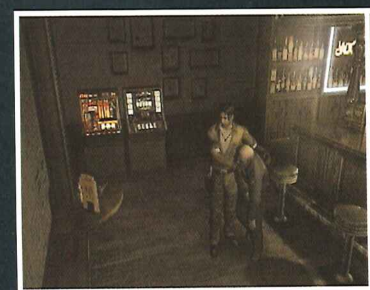


para **GameCube**. El resto de novedades se ciñe estrictamente al terreno de la jugabilidad, donde se ha cambiado el tipo de control para ajustarlo al nuevo entorno tridimensional al estilo de *Devil May Cry*. Los otros cambios vienen dados por el sistema de juego en si. El jugador se verá envuelto en diferentes situaciones a lo largo de distintos escenarios, básicamente buscando una salida. Sólo que en esta ocasión irá acompañado por otros compañeros de viaje, controlados por la *CPU* si se juega solo o por otros humanos si se está jugando en red. Otro factor a tener en cuenta es que cada uno de los ocho personajes que se pueden seleccionar cuenta con habilidades diferentes que se adaptan mejor a diferentes entornos.

## JUEGO EN EQUIPO

### Amigos solidarios

El juego recompensará a aquellos que no duden en echar una mano al compañero, ya sea jugando en red o a los controlados por la *CPU*.



# VOTA LOS MEJO




**Ha sido un año lleno de sorpresas, con la aparición de auténticas obras maestras para PlayStation 2. Pero ahora te toca a ti decidir cuáles son los mejores juegos de 2003**

## CATEGORÍAS

### 01) MEJOR JUEGO DEL AÑO

No importa la categoría ni las grandes producciones, guíate por tus emociones y desvélanos cuál es el juego de entre todas las novedades del año que ha conseguido seducir tu corazón y tu atención durante muchas tardes de 2003.

### 02) MEJOR JUEGO DE CONDUCCIÓN

Algunos programadores han buscado la originalidad, otros han trabajado por conseguir mayor realismo... Pero todos han aportado algo nuevo al género. Simulación o *arcade*, escoge el juego de conducción que consideres que merece ser el ganador.

### 03) MEJOR JUEGO DE AVENTURA/RPG

Un buen argumento, un magnífico desarrollo, unos escenarios de ensueño... Pueden ser los ingredientes del mejor RPG o aventura que hayas vivido en estos últimos meses. Si es así, vota por ese juego que ha hecho sumergirte en un mundo de fantasía.

### 04) MEJOR JUEGO DE ACCIÓN/PLATAFORMAS

La evolución de uno de los géneros más clásicos de los videojuegos ha originado magníficos títulos que han hecho aparición a lo largo de este año. Elige el que más te ha sorprendido o el que ha conseguido poner a prueba tus habilidades y háznoslo saber.

### 05) MEJOR JUEGO DEPORTIVO

Desde los deportes clásicos a los más extremos, una amplia gama de disciplinas han aparecido este año en los 128 *bits* de **Sony**. Fútbol, baloncesto, tenis, *hockey*, *wrestling*, *snowboard*...
Un sinfín de modalidades.

### 06) MEJOR JUEGO SHOOT'EM-UP

Ya sea en primera persona o en tercera, a cañonazo limpio o con pistola en mano. Elige el juego de disparos que más te ha gustado por su precisión, control o simplemente por su entretenido desarrollo que ha hecho que pases horas y horas ante la televisión.

### 07) MEJOR JUEGO ON-LINE

Ya que ha dado comienzo una nueva era, un nuevo concepto de juego universal, este año inauguramos una nueva categoría basada en el juego *On-line*. De entre todos los títulos con conexión a **Internet**, escoge el que más te ha sorprendido.

### 08) PREMIO DE LA REDACCIÓN

Muchos son los candidatos pero sólo uno será el elegido por la redacción de **PlayStation 2 Revista Oficial** para coronarlo como el juego más sobresaliente en todos sus apartados. Sin duda, será aquel título que sea capaz de cautivar todos los sentidos.




# RES DE 2003

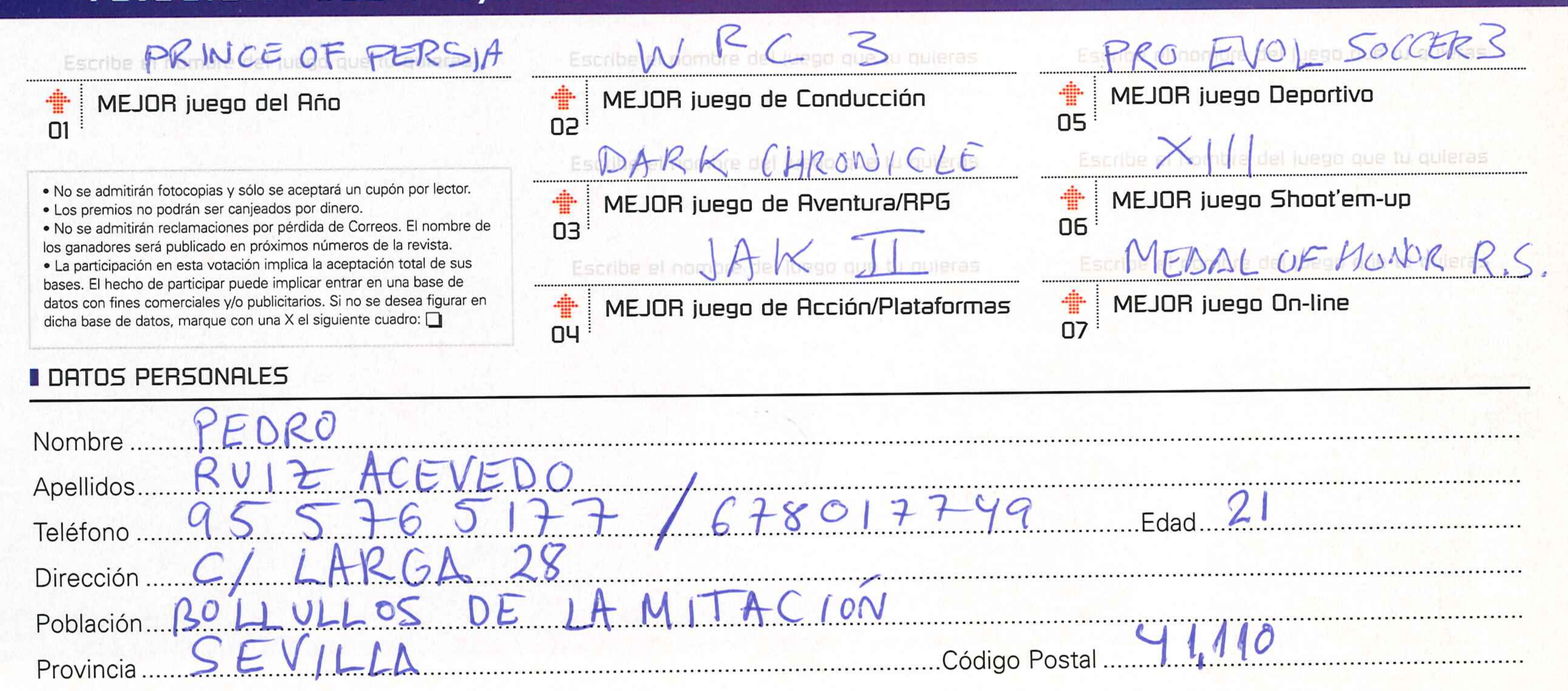






## ¿QUIERES CONSEGUIR LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO?

Un año más **PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL** quiere agradecer tu colaboración sorteando 5 espectaculares packs de juegos entre los lectores que manden sus votos. Y como no podía ser menos, los 5 ganadores conseguirán todos los títulos que triunfen en las diferentes categorías, para que puedan presumir de contar con **LOS MEJORES DE 2003** para **PlayStation 2**. Para participar en la votación y entrar en el sorteo, sólo tienes que enviar el cupón adjunto antes del 1 de marzo a la siguiente dirección: **PlayStation 2 Revista Oficial, calle O'Donnell 12, Madrid 28009**. No olvides poner en una esquina del sobre «**Los Mejores de 2003**» Recuerda que para resultar ganador no es necesario que las votaciones personales coincidan con los resultados definitivos. La simple participación es el único requisito para entrar en el sorteo de los 5 packs de juegos.



## Votación «Los Mejores de 2003»

Escribe el nombre del juego que tú quieras: PRINCE OF PERSIA
01 MEJOR juego del Año

Escribe el nombre del juego que tú quieras: W R C 3
02 MEJOR juego de Conducción

Escribe el nombre del juego que tú quieras: DARK CHRONICLE
03 MEJOR juego de Aventura/RPG

Escribe el nombre del juego que tú quieras: JAK II
04 MEJOR juego de Acción/Plataformas

Escribe el nombre del juego que tú quieras: PRO EVOL SOCCER 3
05 MEJOR juego Deportivo

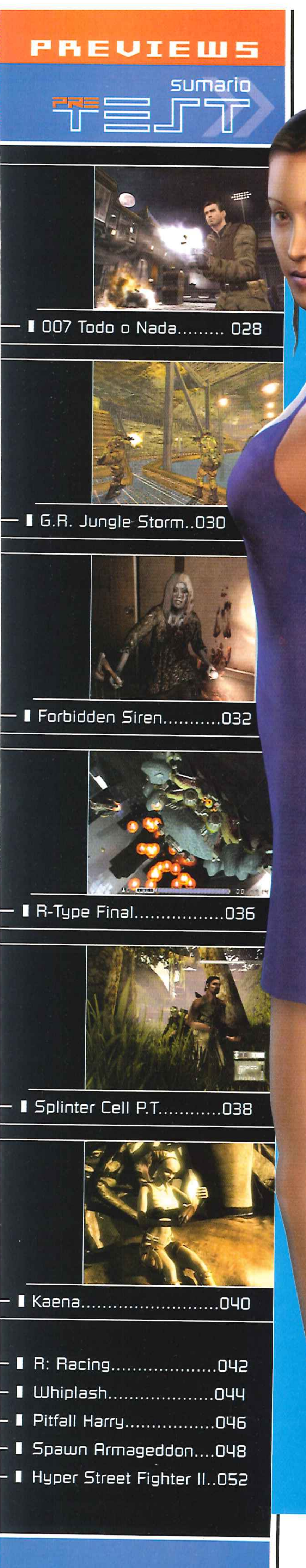
Escribe el nombre del juego que tú quieras: XIII
06 MEJOR juego Shoot'em-up

Escribe el nombre del juego que tú quieras: MEDAL OF HONOR R.S.
07 MEJOR juego On-line

- No se admitirán fotocopias y sólo se aceptará un cupón por lector.
- Los premios no podrán ser canjeados por dinero.
- No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. El nombre de los ganadores será publicado en próximos números de la revista.
- La participación en esta votación implica la aceptación total de sus bases. El hecho de participar puede implicar entrar en una base de datos con fines comerciales y/o publicitarios. Si no se desea figurar en dicha base de datos, marque con una X el siguiente cuadro: ☐

**DATOS PERSONALES**

Nombre: PEDRO
Apellidos: RUIZ ACEVEDO
Teléfono: 955765177 / 678017749 Edad: 21
Dirección: C/ LARGA 28
Población: BOLLULLOS DE LA MITACIÓN
Provincia: SEVILLA Código Postal: 41110



sumario PRE TEST



por << Doc >>

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA GAMES
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2004

# JAMES BOND 007 TODO O NADA

## Brosnan protagoniza la nueva entrega del James Bond virtual

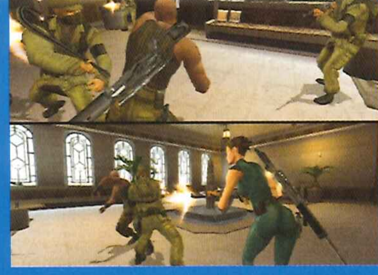
### Auténticos actores

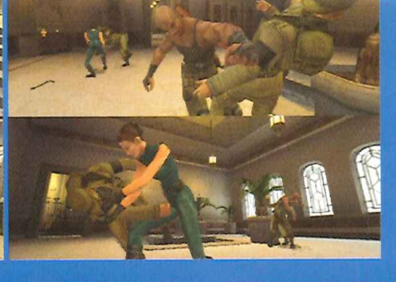
**El elenco de actores aumenta**

Junto a **Pierce Brosnan**, encontraremos otros actores famosos como **Richard Kiel** (derecha), **Willem Dafoe** o **Shannon Elizabeth**.



*El detalle con el que han sido recreadas las caras es espectacular.*





## Multi-jugador

### Posibilidades casi infinitas

El título de **EA Games** permitirá jugar con otra persona en modo cooperativo, compitiendo por puntos, en *Deathmatch* para 4 jugadores e incluso permite jugar a través de **Internet**.



**Pierce Brosnan**, uno de los mejores **Bond** de la historia según los seguidores de la saga, regresa al mundo de los videojuegos de mano de la compañía que ha dado una nueva vida «lúdica» al personaje creado por **Ian Fleming**. ***007: Todo o Nada*** aborda una nueva dimensión en la saga de títulos creada por **Electronic Arts**, uniendo a un desarrollo al más puro estilo *Metal Gear Solid* (en tercera persona) las más elaboradas fases de conducción jamás creadas para un *shoot'em-up* como el protagonizado por **Bond**. **EA Games** ha optado en esta ocasión por un desarrollo subjetivo, dando más velocidad y dinamismo al juego y dotando así a **Bond** de más agilidad y posibilidades. La versión virtual de **Pierce Brosnan** presentada en ***007: Todo o Nada*** es capaz de utilizar todo tipo de armas de fuego, incluidas las robadas a los enemigos, de golpear a los oponentes con dos tipos de ataque diferentes (y varios tipos de llaves), utilizar el entorno para ocultarse e incluso interactuar con un gran número de objetos como palancas, botellas o herramientas para defenderse de los ataques. Como de costumbre, no faltarán los artilugios de «Q», ya que en determinados momentos de las misiones tendremos que hacer uso de todo tipo de *gadgets* como nuestra pistola con garfio para hacer *rappel* (tanto para subir como para descender), gafas de visión nocturna (acompañadas de un efecto gráfico extremadamente real)... Hasta el camuflaje óptico que ocultaba el vehículo de **Bond** en la última entrega cinematográfica de la saga hará aparición en el título de **EA Games**, aunque su uso tiene una finalidad más estética que útil. Al igual que en las películas protagonizadas por **James Bond, 007** tendrá la oportunidad de utilizar diferentes vehículos para llevar a buen puerto sus misiones, aunque en esta ocasión el número de objetivos y vehículos disponibles es muy superior y la calidad de dichos niveles es realmente increíble. Si bien los hábiles programadores de **EA Games** han creado un entorno gráfico impresionante y han dotado a esta nueva edición de una nueva perspectiva, el equipo de **EA** encargado de la saga *Need For Speed* ha sido el artífice de todos los niveles de conducción, algo que queda patente en el diseño de los circuitos, la sensación de velocidad y el impecable motor gráfico del que hace gala. Uno de los apartados más llamativos de ***007: Todo o Nada*** es la inclusión de, además de la imagen y la voz de **Pierce Brosnan, Heidi Klum, John Cleese, Shannon Elizabeth, Richard Kiel** (Tiburón) y **Judy Dench**.

**ON**

El motor gráfico es de los más potentes y detallados que hemos visto en PS2. Los niveles de conducción son realmente impresionantes.

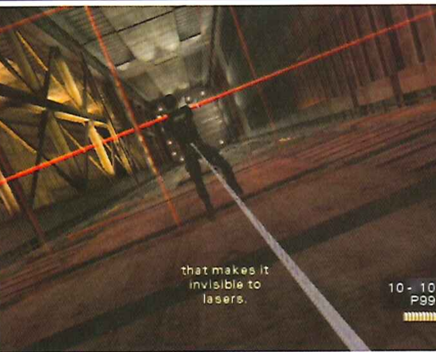
**OFF**

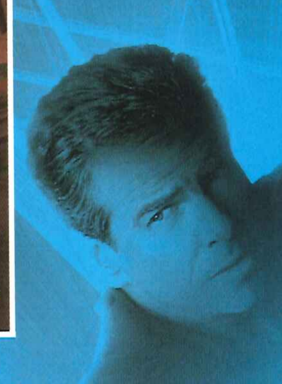
Los aficionados a los shoot'em-up en primera persona pueden quedar decepcionados con la nueva perspectiva utilizada.







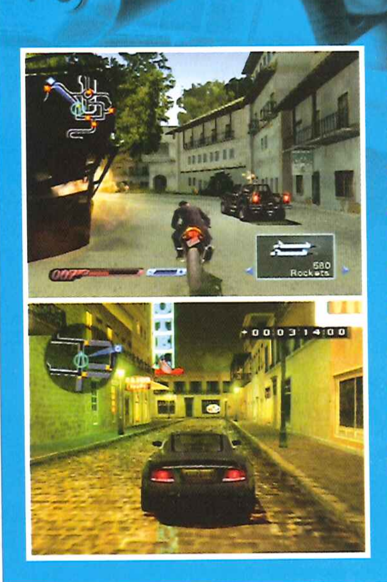


*Cada una de las misiones esconde de todo tipo de objetivos, atajos y secretos que nos darán una buena cantidad de puntos.*



**<Nunca un juego había contado con la colaboración de tantos actores reales>**



## Los vehículos de James Bond

### Los artífices de Need For Speed han diseñado y creado estos niveles

La calidad de los escenarios en los que tendremos que demostrar nuestra habilidad al volante está fuera de toda duda. **Bond** tendrá que conducir su clásico *Aston Martin*, un camión, un helicóptero, una potentísima motocicleta e incluso tendrá que ganar un rally para superar con éxito una de las misiones del juego.

# GHOST RECON JUNGLE STORM

## La paz del mundo está en manos de las fuerzas especiales de los Estados Unidos

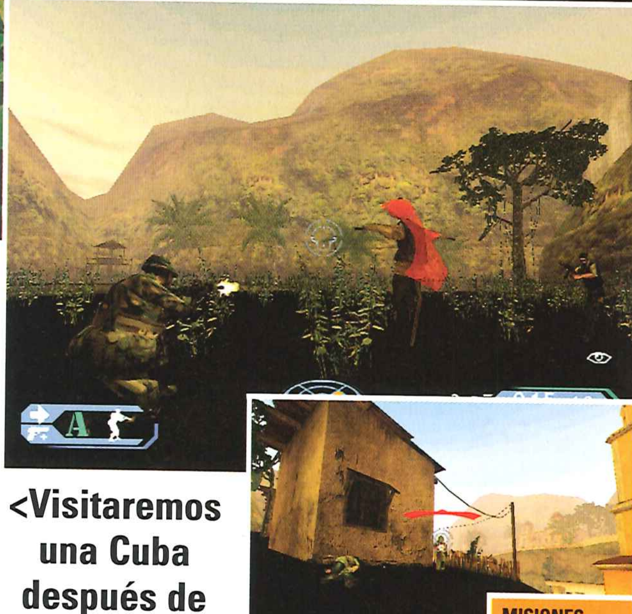
- COMPAÑÍA
  UBI SOFT
- DESARROLLADOR
  UBI SOFT MONTREAL
- DISTRIBUIDOR
  UBI SOFT
- PAÍS DE ORIGEN
  CANADÁ
- GÉNERO
  ACCIÓN
- FORMATO
  DVD-ROM
- VERSIÓN
  PAL
- JUGADORES
  1-4
- FECHA DE APARICIÓN
  MARZO 2004

por << Dani3po >>

El prolífico escritor de novelas de intriga política **Tom Clancy** ha creado un argumento totalmente inédito (y algo surrealista, admitámoslo) para continuar su saga de simuladores de «combate en equipo». La acción nos sitúa en **La Habana**, capital de la bella isla de **Cuba** en el año 2009. **Castro** ha muerto, se han sustituido sus estatuas por Mc Donalds, **Gloria Estefan** al fin podrá dar un concierto en su país, y se preparan las primeras elecciones democráticas en el lugar. Sin embargo, no todos están tan felices con esta situación (y no porque no les gusten los Big Mac). Los grandes capos del narcotráfico pretenden que la libertad no llegue a la isla para seguir con sus oscuros negocios, y por ello intentarán impedir que las elecciones se celebren pacíficamente. Para evitarlo, el ejército de los **Estados Unidos**, siempre tan preocupado por lo que ocurre fuera de sus fronteras, envía un grupo especial conocido como *Ghosts* pertenecientes a los Boinas Verdes. Como en la anterior entrega, deberemos liderar a este grupo dando órdenes directas y efectuando técnicas de camuflaje, emboscada y todo tipo de escaramuzas militares. Además, es la primera vez que se incluye la posibilidad de jugar a través de **Internet** en **PS2**, con 10 modos distintos y 31 mapas exclusivos. Además, podremos utilizar el *Headset* para comunicarnos mediante *chat* de voz con nuestros compañeros. Por si fuera poco, incluirá una nueva campaña situada en la ciudad de **Bogotá**. ▮

**↑ ON** 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10
Es la primera vez que podremos jugar a través de Internet en la saga Ghost Recon.

**↓ OFF** 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10
Gráficamente no parece que vaya a estar a la altura de otras producciones de Tom Clancy.



*Efectuar un «cuerpo a tierra» será necesario en muchas ocasiones para evitar los impactos enemigos.*

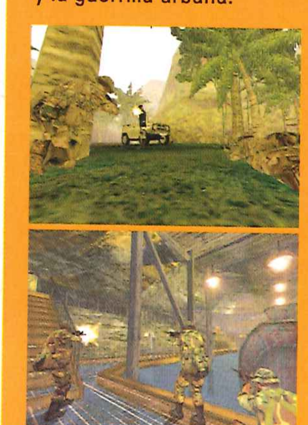
**<Visitaremos una Cuba después de Castro>**

**MISIONES**
Desde las playas a la ciudad de **La Habana**, deberemos acabar con los enemigos.



*Los efectos de luz modificarán el entorno.*

## Ghosts
**Un cuerpo de elite**
Estas unidades militares conocidas como «Fantasmas» están especializadas en el camuflaje y la guerrilla urbana.



# www.movilmundo.com

todo un mundo de soluciones para tu móvil >>

logos, tonos, melodías polifónicas, fotos, animaciones...

## FONDOS en color para tu móvil

envía **14COLOR** + un espacio y el código de tu fotofondo al **7057**





2239




3713

3400 JUNIOR PRINCIPE DE LOS GATOS











## juegosjava

envía **JUEGOS21** un espacio y código de tu juego al **7494** o llama al 806 41 69 96



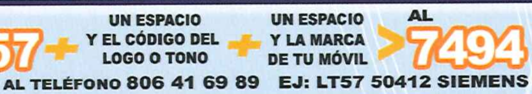

## logos tonos

ENVIA **LT57** + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL AL **>7494**

O LLAMA AL TELÉFONO 806 41 69 89 EJ: LT57 50412 SIEMENS

si no esta el tono que estas buscando envia LT57 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494






21083 09121 27000 16222 09013 09016 06351 21019 09012




03520 50111 03110 30002 27026 03091 03004 29087 02279

**TOP TONOS**

| | |
|---|---|
| 54210 | Fiesta pagana Mago de oz |
| 62023 | Simpsons tv |
| 64059 | To Zanarkand Final Fantasy X |
| 68014 | Hala Madrid himno |
| 64047 | Metal gear solid Video |
| 51113 | May It Be El señor de los anillos |
| 55011 | Himno de España Himnos |
| 62073 | Shin Chan Tv |
| 68002 | Cant del Barca himno |
| 60570 | Bring to life Evanescence |
| 55058 | Cara al sol Himno |
| 51005 | El Exorcista cine |
| 51000 | Star wars darth vader cine |
| 51021 | La Pantera rosa cine |
| 54395 | Los Serrano Fran Perea |
| 59743 | Where is the love Black Eyed Peas |
| 71061 | Suteki da ne Final Fantasy X |
| 62039 | Rasca y pica tv |
| 60118 | In the end Linking park |
| 54407 | Tengo Queco |
| 54391 | Son de amores Andy y Lucas |
| 54353 | Papi Chulo El chombo |
| 55024 | Himno de la Legion Himno |
| 54394 | No es lo mismo Alejandro Sanz |

LO + PEDIDO

## TOP FONDOS EN COLOR

ENVIA **WAP67** + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL FONDO AL **>7494**

EJ: WAP67 35502 SI QUIERES SUPERMARIO O LLAMA AL TLFNO **806 41 69 90**



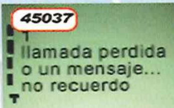















## polifonicos

o llama al 806 41 69 90

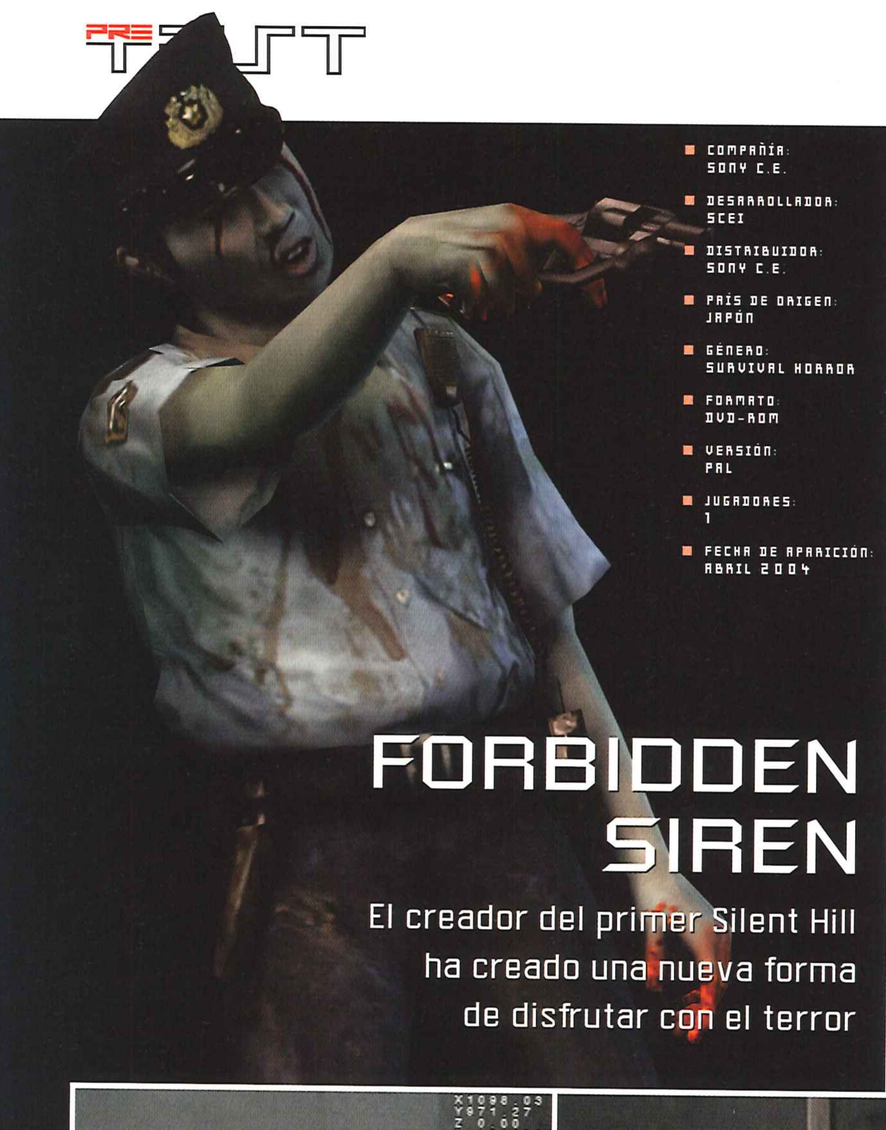
envía **TONOS44** un espacio y el código del tono al **7494**

si no esta el tono que estas buscando envia TONOS44 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo..) al 7494

LOS + PEDIDOS

| | |
|---|---|
| 83584 | BRING ME TO LIFE EVANESCENCE |
| 82172 | BARCELONA HIMNO OFICIAL |
| 83796 | LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOCO |
| 82652 | FIESTA PAGANA MAGO DE OZ |
| 80001 | IN DA CLUB 50 CENT |
| 83662 | CRAZY IN LOVE BEYONCE & JAY Z |
| 83599 | PAPI CHULO EL CHOMBO |
| 80044 | ROCKY FILM |
| 80726 | NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY |
| 80043 | THE TERMINATOR FILM |
| 80002 | LOSE YOURSELF EMINEM |
| 80017 | MISSION IMPOSSIBLE FILM |
| 83586 | SOMEWHERE I BELONG LINKING PARK |
| 83228 | SAMBA ADAGIO SAFRI DUO |
| 82935 | NOCHES DE BOHEMIA NAVAJITA PLATEÁ |
| 83808 | HIMNO DE ESPAÑA HIMNO |
| 83786 | DESENCHANTEE KATE RYAN |
| 80062 | IN THE END LINKIN PARK |
| 80277 | NOTHING ELSE MATTERS METALLICA |
| 83188 | REAL MADRID HIMNO OFICIAL |
| 82886 | NI MÁS, NI MENOS LOS CHICHOS |
| 83849 | MOLINOS DE VIENTO MAGO DE OZ |
| 80239 | FINAL COUNTDOWN EUROPE |
| 82364 | CHIQUILLA SEGURIDAD SOCIAL |
| 80108 | BENNY HILL THEME |
| 80131 | BUFFY THE VAMPIRE SLAYER THEME |
| 82380 | DAME VENENO LOS CHUNGUITOS |
| 82004 | A DIOS LE PIDO JUANES |
| 80269 | FREESTYLER BOMFUNK MCS |
| 80293 | ITS MY LIFE BON JOVI |
| 81689 | ROSAS Y ESPINAS DAVID BISBAL |
| 83675 | FLIGHT 673 DJ TIESTO |
| 82813 | MI JEFE MOJINOS ESCOZÍOS |
| 83661 | AXEL F 2003 DJ MURPHY BROWN |
| 83655 | THUNDERS TRUCK ACDC |
| 83619 | TORRENTE J. SABINA Y SANTIAGO SEGURA |
| 82740 | MALDITO DUENDE HÉROES DEL SILENCIO |
| 83585 | LIBERTINE KATE RYAN |
| 83578 | HASIENDO EL AMOR DINIO |
| 83883 | FRAGGLE ROCK TELEVISION |
| 80096 | PULP FICTION FILM |
| 80125 | MORTAL KOMBAT FILM |
| 80056 | INSOMNIA FAITHLESS |
| 80093 | EQUADOR SASH |
| 80024 | THE MATRIX FILM |
| 80025 | THE SIMPSONS THEME |
| 80023 | AUSTIN POWERS THEME |
| 80041 | HEAVEN DJ SAMMY FEAT. YARON |
| 80111 | SWEET CHILD OF MINE GUNS AND ROSES |
| 80143 | PINK PANTHER THEME |
| 80174 | EXPEDIENTE X TELEVISION |
| 81684 | MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC |
| 80298 | MASTER OF PUPPETS METALLICA |
| 82123 | ATHLETIC DE BILBAO HIMNO OFICIAL |
| 82124 | ATLETICO DE MADRID HIMNO OFICIAL |
| 82430 | DEVUÉLVEME LA VIDA ANTONIO OROZCO |
| 83914 | NO ES LO MISMO ALEJANDRO SANZ |
| 83927 | SEXED UP ROBBIE WILLIAMS |
| 84057 | EN TU CRUZ ME CLAVASTE CHENOA |
| 83809 | GUARDIA CIVIL HIMNO |
| 83850 | LAS TAPITAS ANUNCIO ONCE |
| 83856 | 20 DE ENERO LA OREJA DE VAN GOGH |
| 82835 | MIÉNTEME D. BISBAL Y E. GADEL |
| 83642 | NO TE ESCAPARAS HOMBRES G |
| 83604 | LOCA MALENA GRACIA |
| 83605 | VIVA LA NOCHE AINOHA |
| 83654 | JUST CANT GET ENOUGH DEPECHE MODE |
| 83650 | SAINT ANGER METALLICA |
| 83598 | MARIPOSA TRAICIONERA MANA |
| 83649 | BUSINESS EMINEM |
| 81687 | PUEDES CONTAR CONMIGO LA OREJA DE VAN GOGH |
| 83875 | WHERE IS THE HOOD AT? DMX |
| 83835 | STAR WARS INTRO |
| 83836 | HEIDI TELEVISIÓN |
| 84068 | DU HAST RAMMSTEIN |
| 84042 | RATONCITOS COLORADOS ANDY Y LUCAS |
| 83901 | ZORBA EL GRIEGO CINE |
| 82092 | AMOR AMOR AMOR LUIS MIGUEL |
| 80336 | MACGYVER THEME |
| 80472 | EVERY BREATH YOU TAKE THE POLICE |
| 80642 | ENJOY THE SILENCE DEPECHE MODE |
| 80036 | GIMMIE THE LIGHT SEAN PAUL |
| 80045 | WITHOUT ME EMINEM |
| 80051 | TOP GUN FILM |
| 80003 | SUPERMAN EMINEM |
| 80029 | JENNY FROM THE BLOCK JENIFER LOPEZ |
| 80030 | CHANGES 2PAC |
| 80033 | CALIFORNIA LOVE 2PAC |
| 80065 | FRIENDS THEME |
| 80067 | BELISSIMA DJ QUICKSILVER |
| 80073 | NO GOOD FOR ME THE PROGIDY |
| 80076 | STILL DRE DR DRE |
| 80078 | BILLY JEAN MICHAEL JACKSON |
| 80083 | LOONEY TUNES THEME |
| 80091 | 20TH CENTURY FOX FILM |
| 80095 | SOUTH PARK THEME |
| 80217 | I CAN'T GET NO SATISFACTION ROLLING STONES |
| 80137 | ENTER SANDMAN METALLICA |
| 81128 | CAN'T STOP THIS THING WE STARTED BRYAN ADAMS |
| 81686 | SAMBAME UPA DANCE |
| 81690 | BYE BYE DAVID CIVERA |
| 80406 | TAKE ON ME A-HA |
| 80430 | ARE YOU GONNA GO MY WAY LENNY KRAVITZ |
| 80321 | UNFORGIVEN METALLICA |
| 82094 | AMOR IMPOSIBLE CAMELA |
| 82118 | ASEREJÉ LAS KETCHUP |

SI TIENES ALGUNA SUGERENCIA PARA NUESTRO PRÓXIMO NÚMERO>> ENVÍA PIDO + ESPACIO + UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE QUIERES AL 7494. Si tienes dudas sobre nuestros servicios, nuestro número de atención al cliente es el 902 01 30 16 *Precio sms: 0,9 €/men. *Precio max/min 806: 1,06 € r.f., 1,357 € r.m. Apd. Correos 6079 - 41009 Sevilla *Los datos obtenidos entrarán en la base de datos para el envío de publicidad. Para darse de baja llame al 902013633 Nº LIC. SGAERMVBM/513/09/9019 *Móv. compatibles: POLIFÓNICOS MOTOROLA C350, T720, T720i V600 NOKIA 3300, 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i PANASONIC GD87 SAMSUNG SGH - n620, SGH - T100 SHARP GX10 SIEMENS C55, M55, S55, SL55, U10 SONY ERICSSON P800, t610, t618 FONDOS MOTOROLA A830, E380, E390, T720, T720i, V300, V600 NOKIA 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-CAGE PANASONIC GD87 SHARP GX10 SIEMENS S55, SL55, U10 SONYERICSSON P800, T300, T302, T310, T610, T618, T68, T68i JUEGOS MOTOROLA T720 NOKIA 3100, 3300, 3410, 3510, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6310i, 6600, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-CAGE SHARP GX10 SIEMENS C55, M50, MT50, S55 SONYERICSSON P800 FOTOFAMOSOS Nokia 7650 3650 Motorola T720 Sharp GX10 Panasonic GD87 Sony Ericsson T68 T68i T300 P800 T610 Polifónicos, juegos y mms necesitan varios mensajes para su descarga. Logos y tonos se descargan con 1 mensaje. Para + inf. o para comprobar su compatibilidad entre en WWW.MOVILMUNDO.COM o por email en JUEGOSJAVA@HOTMAIL.COM.




# FORBIDDEN SIREN

## El creador del primer Silent Hill ha creado una nueva forma de disfrutar con el terror

por << R. Dreamer >>




Se acerca el día señalado para que ***Forbidden Siren*** rompa moldes. Pero hay que acercarse a él sin prejuicios y con la mente abierta. No en vano, el responsable del proyecto es **Keiichiro Toyama** director de *Silent Hill* para **PSone**. Pues este honorable nipón ha puesto todo su empeño para crear una experiencia única con esta obra maestra del horror digital. Todavía no hemos tenido en nuestras manos la versión definitiva, pero no habrá ya muchos cambios porque ***Forbidden Siren*** se presenta como un título compacto para el que hay que prepararse en cuerpo y alma. En primer lugar, la forma de jugar no tiene nada que ver con nada de lo visto hasta el momento. Será necesario aclimatarse y no saltarse ninguno de los consejos de los capítulos iniciales para aprender los entresijos del peculiar universo del juego. Se trata de algo difícil de explicar ya que resulta mucho más sencillo asimilar el sistema de primera mano. Se podría decir que estamos ante un cruce entre *Silent Hill*, *Resident Evil*, *Project Zero* y *Splinter Cell*, en el que se conjugan diferentes rasgos de cada uno de los títulos más representativos del *Survival Horror* junto a las tácticas de infiltración. Pero **Keiichiro Toyama** ha querido ir más allá y ha creado una historia que ha plasmado en todos los sentidos en su obra. El juego nos narra la historia de una población rural de **Japón**, *Hanyuda Village*, cuyos habitantes han caído bajo el influjo de una sirena. Cuando ésta emite su atronador zumbido, el entorno cambia. Las aguas se tiñen de rojo y parecen ser las causantes de que la gente de *Hanyuda* se esté convirtiendo en horrorosas criaturas. Pero hay unos cuantos supervivientes, aunque la terrible enfermedad ya se ha hecho presa de sus cuerpos. Lo saben porque han adquirido extraños poderes. El más interesante de todos es el «sightjacking», por el que son capaces de contemplar lo que otros personajes están viendo en tiempo real. Los primeros niveles de ***Forbidden Siren*** han sido concebidos para que el jugador aprenda a manejar los controles (al principio cuesta acostumbrarse a utilizar el botón Triángulo para ⇒

Personajes tan enigmáticos como el guión.

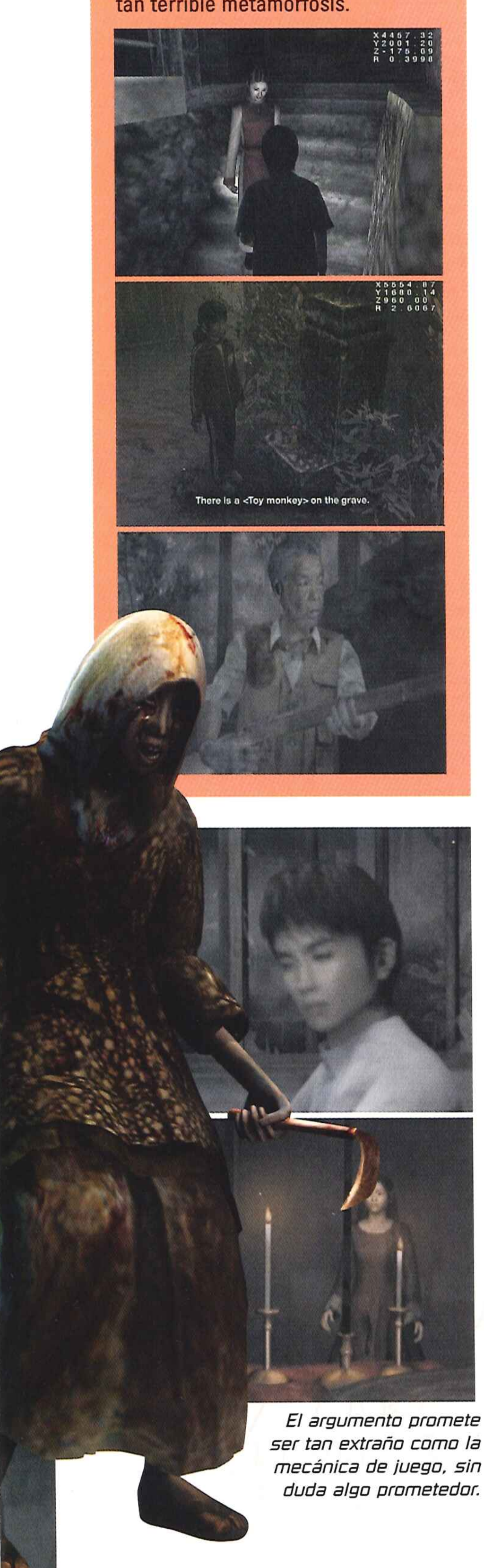
Aim: Rescue Yoriko from Shibito.

**MISIONES**
El juego se desarrolla a través de misiones muy específicas que transcurren en pequeños escenarios, convertidos en un auténtico *puzzle* viviente.

## En busca de un héroe

**La maldición de los habitantes de Hanyuda Village**

***Forbidden Siren*** transcurre dentro de las tierras de un pequeño pueblo japonés. Sus habitantes han sido alertados por una misteriosa sirena después de un terremoto. Entonces comienzan a sucederse extraños acontecimientos y unos cuantos escogidos comprueban cómo el resto de sus hasta ahora congéneres se han transformado en monstruos, e incluso sienten cómo ellos mismos están sufriendo tan terrible metamorfosis.




*El argumento promete ser tan extraño como la mecánica de juego, sin duda algo prometedor.*

**<Sony C.E. se lanza al asalto de la corona del Survival Horror>**

**ACCIÓN**
Cuando las cosas vayan mal, no olvides pulsar el botón Triángulo para activar la lista de acciones posibles a realizar.

activar la lista de acciones que se pueden realizar con diferentes objetos o lugares) y, lo que resulta más importante, vaya intuyendo la táctica del juego. El «sightjacking» juega un papel fundamental en la revolución que plantea **Keiichiro Toyama**. ***Forbidden Siren*** se divide en pequeños capítulos que tienen lugar en menudos mapeados y en los que hay que realizar una misión muy específica, como llegar a un determinado camino esquivando zombis o salvar a alguien si es atacado por los Muertos. En apariencia la diferencia con otros juegos tampoco resulta tan abismal; sin embargo, gracias a la capacidad para ver lo que otros ven, las reglas del juego cambian radicalmente. Porque ésa será la única forma de localizar a nuestros enemigos en el mapeado a través de los puntos que puedan servir de referencia desde su posición, o de una cruz azul que indica nuestra ubicación y una verde para los personajes amistosos. De esta forma, avanzar a través de un escenario se convertirá en un *puzzle* viviente. Dependiendo de los personajes que protagonicen cada capítulo tendremos que utilizar determinados *items*. Por ejemplo, en uno será necesario usar un rifle de francotirador y localizar a una muchacha para liquidar a los zombis que la atacan. Si el desarrollo de cada misión ya resulta un tanto paranoico, la atmósfera que se ha creado se convierte en la experiencia más angustiosa del universo digital. La oscuridad y la niebla predominan, sin duda legado del primer *Silent Hill*, pero quizá el elemento más discordante son los personajes cuyos rostros son fotos digitalizadas de actores reales que se complementan de forma perfecta con los sórdidos y desoladores paisajes concebidos para cada escenario. Una experiencia que se retrasa por ahora hasta abril.

**↑ ON** 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10
Un concepto de juego revolucionario y una ambientación fantasmagórica que afecta tanto a personajes como a escenarios.

**↓ OFF** 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10
Hay ciertos mecanismos de juego a los que cuesta acostumbrarse en un principio y que pueden resultar un tanto escabrosos.

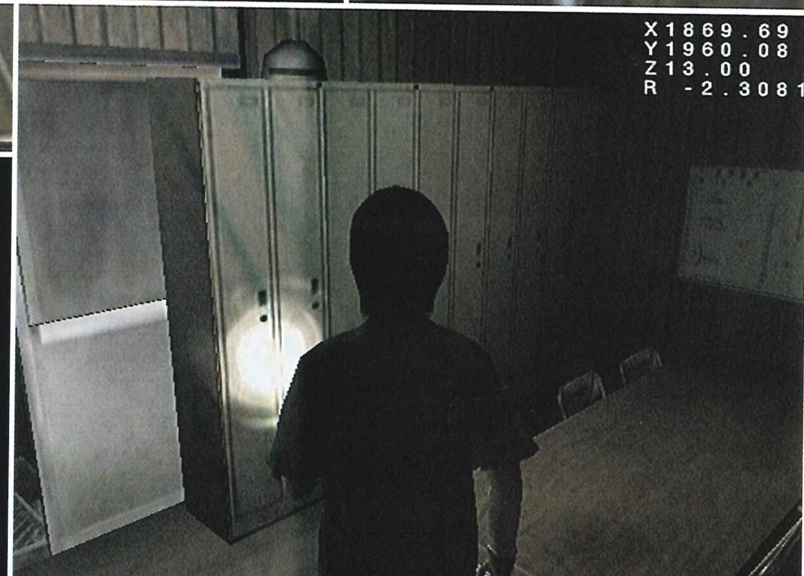



Cada personaje cuenta con su propio inventario y ficha personalizada.





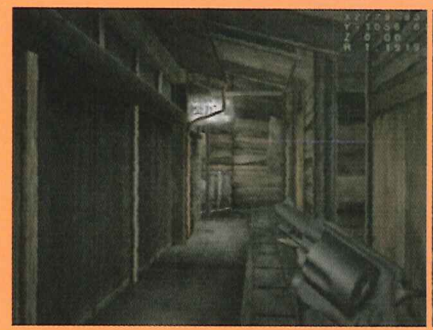

En la pantalla superior el protagonista marca el teléfono que ha detectado con «sightjacking».

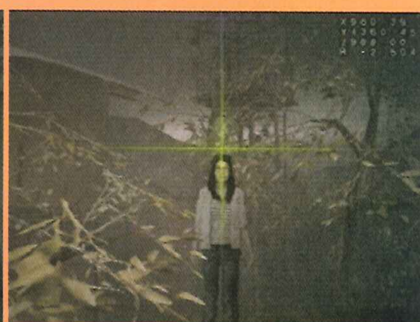


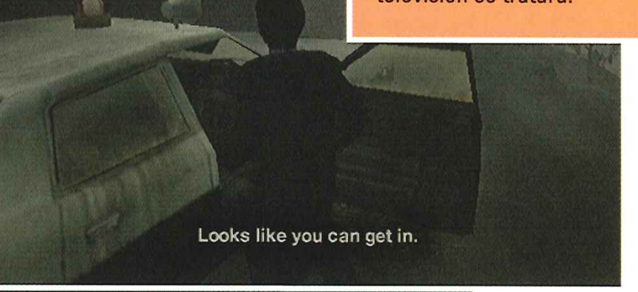
## «Sightjacking»

**...y verás con sus ojos...**

Sin duda, este es el sistema que convierte a este juego en un título revolucionario. El jugador podrá ver con los ojos de otros personajes utilizando L2 y el *stick* analógico servirá para rastrear en busca de «emisores» como si de una emisora de televisión se tratara.










*Protagonistas tan dispares como una niña o un cura convergen en una genial historia.*





- COMPAÑÍA: METRO 3D
- DESARROLLADOR: IREM
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2004

por << The Elf >>

# R-TYPE FINAL

## Una de las sagas shoot'em-up más legendarias hace aparición en occidente

Parece que fue ayer cuando **Irem** rompió los esquemas del *shoot'em-up* horizontal en 1987 con la aparición del primer *R-Type*. Gráficos asombrosos, gigantescos *final bosses*, coloristas entornos orgánicos y un original sistema de armamento para una nave exquisitamente diseñada marcaron un antes y un después en el género. Y ahora aparece ante nosotros, 17 años después, el que bien podría ser el último, esperemos que no, episodio del patrimonio de **Irem**; pero por si acaso se cumple el vaticinio, el clásico regresa con más poder, cantidad y calidad que nunca. ***R-Type Final*** comienza su andadura en nuestra **PlayStation 2** con la bendita opción de 50/60 Hz y una clásica *intro shooter* para calentar motores. Lo primero que llamará nuestra atención tras la mencionada secuencia es el casi infinito menú inicial, que alberga los tres modos de juego (entre ellos el curioso *Versus AI Mode*), opciones, un simpático Tutorial y una completa modalidad de extras que van desde un Museo/Hangar de naves a una base de datos con las fuerzas enemigas, galerías de imágenes y un montón de curiosidades más. Una vez comenzado el juego dará inicio el *show* de **Irem**, muy al estilo de *R-Type Delta* de **PSone**, con extensos y multidireccionales escenarios, armamento progresivo de la vieja escuela, una jugabilidad y control intachables, la necesaria colección de *final bosses* y una banda sonora que acompaña de forma magistral nuestro devenir por los siete escenarios disponibles, algunos de ellos con diferentes versiones en su desarrollo dependiendo de nuestra habilidad en fases anteriores. La saga *R-Type* se resiste a desaparecer y con esta versión **PS2** está dispuesta a dejarnos su mejor legado.

**ON**: Despliegue audiovisual perfecto, 3 modos de juego, 101 naves, una cantidad ingente de extras, modo 60 Hz... No se puede pedir más.

**OFF**: Es una pena que entre los idiomas disponibles no aparezca el castellano. No ofrece sonido Dolby Surround ni modo 16:9.

### Extras para dar y tomar

**El shooter con más secretos**

Además del escalofriante número de naves encontraremos galerías de imágenes, datos de enemigos, estadísticas de juego, la posibilidad de cambiar el color y armamento de la nave...




Los final bosses son tan gigantescos como resistentes.




**101 NAVES**
Al comenzar el juego tan sólo contaremos con tres aeronaves pero poco a poco, y cumpliendo ciertos requisitos, alcanzaremos las 101.

# REGLA Nº: 88 NUNCA MUESTRES TUS EMOCIONES










No rompas
las reglas Ninja.
¡Destrózalas, machácalas
y olvídalas!

namco www.i-ninja-game.com http: //es.playstation.com

¿quién se apunta?






- COMPAÑÍA: UBI SOFT
- DESARROLLADOR: SHANGAI STUDIOS
- DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
- PAÍS DE ORIGEN: CHINA
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2004

# SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Ubi Soft recupera a su personaje más popular para conservar el trono de los juegos de espionaje táctico

## Multijugador

**Un modo revolucionario**

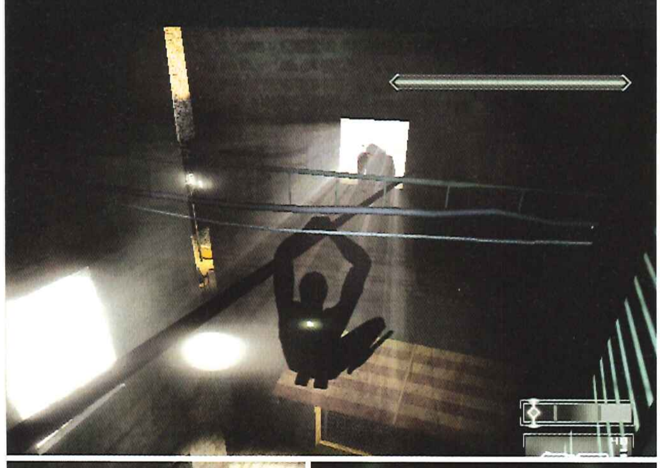
Cuatro jugadores podrán competir a través de la red en esta modalidad. Dos de ellos jugarán con un estilo similar a la aventura principal, en tercera persona, mientras que el otro equipo tendrá una perspectiva en primera persona y un estilo más cercano al *shooter*. La tensión estará asegurada.

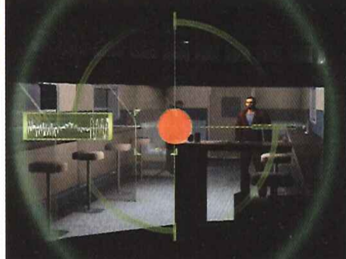
**EQUIPO DE DESARROLLO**

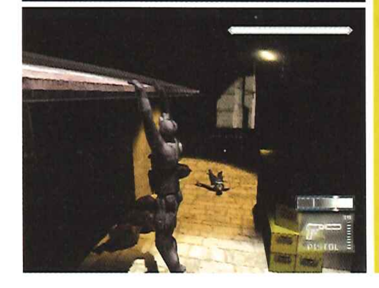
Aunque la idea y el concepto original del juego, así como el diseño de los niveles es obra de los programadores canadienses de **Ubi Soft**, la versión para **PS2** se lleva a cabo en los estudios chinos de la compañía.

Por fin, tras meses de especulaciones y pantallas que nos dejaban en ascuas, hemos tenido acceso a una espectacular *demo* jugable de ***Splinter Cell Pandora Tomorrow***. Y por lo que hemos experimentado, os podemos asegurar que volverá a convertirse en el referente más importante dentro del género de la aventura de infiltración y acción. La fase a la que hemos jugado se desarrolla en el tren de alta velocidad que une las ciudades francesas de **Niza** y **París**. **Sam Fisher** aparece sobre el techo de uno de los vagones, con el escenario campestre pasando a toda velocidad. La oscuridad le rodea y, como viene siendo habitual, podremos elegir varios caminos para llegar a nuestro destino, que no es otro que un agente de la CIA al que tendrá que interrogar por ser sospechoso de haber cruzado la línea. Al introducirnos en el tren se apreciará el trabajado efecto de luces y sombra, y seremos testigos de algunas de las nuevas habilidades de **Sam**; por ejemplo, cuando tenga que pasar por delante de una puerta sin ser visto, recurrirá a una ágil maniobra llamada «giro SWAT». Asimismo, podrá encaramarse a superficies apoyando el peso sobre una pierna e incluso apuntar y disparar en esta posición. En cuanto a las novedades gráficas, lo más destacado es el nuevo aspecto físico del protagonista; mucho más maduro y con más detalle. Además, ahora su indumentaria se adaptará al entorno en el que se mueva. Para las misiones ubicadas en la selva lucirá un traje de camuflaje verde y, para el resto, el típico atuendo negro conocido por todos. Los efectos de luces han sido mejorados con nuevas fuentes de luz natural que se mezclan con las artificiales, entre las que se hallan algunas como la que despiden las pantallas de los ordenadores. En el apartado sonoro destaca la banda sonora, que ha sido creada y conducida por el compositor de baladas de cine, **Lalo Siffrin**. Las voces están siendo dobladas por el mismo equipo que realizó un excelente trabajo con *XIII*, uno de los más recientes éxitos de **Ubi Soft**. El argumento, creado por el autor de la primera parte, no será tan complicado y permitirá a los que no estén familiarizados con las intrigas políticas seguirlo. Un carismático líder populista de **Indonesia** lucha por la libertad de su pueblo, comprometido por la presencia del ejército norteamericano en el territorio. Para lograr una posición de poder, ha distribuido por todo el mundo una serie de maletas en cuyo interior se encuentran viales cargados de una mutación muy peligrosa del virus de la viruela. En nuestra aventura por detener la apertura de esta nueva Caja de Pandora visitaremos lugares como **París**, **Jerusalén**, el aeropuerto Internacional de **Los Ángeles** o **Yakarta**. Esta vez los personajes secundarios tendrán un peso mayor en la historia, y nos irán introduciendo en ella poco a poco. Por si fuera poco, incorpora un revolucionario modo para varios jugadores a través de **Internet**, una opción pionera en este género. El mes que viene tendréis más información sobre el juego.

## <Sam Fisher intentará evitar que un virus se propague por el planeta>

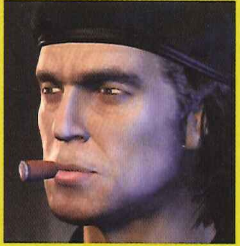




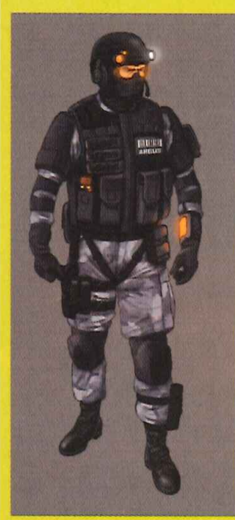


*Sin duda, el modo multijugador a través de la red de Splinter Cell Pandora Tomorrow revolucionará la concepción que tenemos de ese tipo de partidas gracias a su estilo, que será similar a un juego del gato y el ratón.*

## Personajes



**SUHADI SADONO**
Líder de una organización que aboga por la libertad de **Indonesia**, es carismático y amado por su pueblo.



**MERCENARIOS**
Soldados pertenecientes a ARGUS, una corporación militar privada.



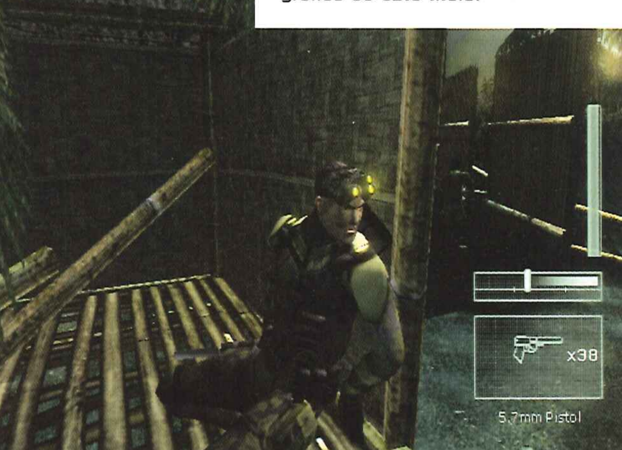
**SHADOWNET**
Agentes de la NSA, como **Sam Fisher**, especilizados en misiones de infiltración y espionaje.

**↑ ON** 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10
Incorpora todas las novedades que se podrían esperar y, además, parece mucho más accesible que la primera entrega.

**↓ OFF** 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10
Los que busquen un título sencillo o acción sin demasiadas complicaciones, mejor que miren hacia otro lado.




*Los escenarios selváticos constituyen una de las grandes innovaciones en el apartado gráfico de este título.*





- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: NAMCO
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2004

por << Dani3po >>

# KAENA

## Namco adapta una original película de animación francesa

Obra de la productora francesa **Studio Canal**, ***Kaena: La Profecía*** es uno de los primeros filmes de animación por ordenador que se realizan en **Europa**. La historia nos sitúa en un mundo de fantasía llamado **Axis**, donde una pequeña población de humanos vive en las ramas de un gigantesco árbol llamado **Axis**. Gobernados por un extraño predicador, pasan gran parte del tiempo recogiendo savia de este gran árbol para ofrecérsela a los dioses en ofrenda. Pero una joven llamada **Kaena** sueña con el día en que puedan abandonar este oscuro mundo y ver la luz del sol. Cuando descubre que en realidad todos sus esfuerzos los están empleando, sin saberlo, para satisfacer a una raza de alienígenas llamados Selenitas, intentará revelar la verdad a todo su pueblo para que puedan liberarse de esta esclavitud. Coincidiendo con el estreno de esta película en primavera, **Sony** pondrá a la venta un juego desarrollado por los japoneses de **Namco**. Un título de acción en tercera persona que recuerda en su apartado gráfico a la serie *Resident Evil*, ya que los bellos fondos en 2D, extraídos de la película, son prerrenderizados, y los personajes creados con polígonos. Un sencillo sistema de combate se alternará con elementos de exploración para relatarnos la historia de ***Kaena***. ▮

**<Kaena se desarrolla en un mundo de fábula>**

**ON** 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

Todo lo que rodea al diseño gráfico está muy cuidado, así como su argumento, que recuerda a una fábula surrealista.

**OFF** 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

El sistema de juego parece algo anticuado a estas alturas, así como el uso de los fondos prerrenderizados en 2D.

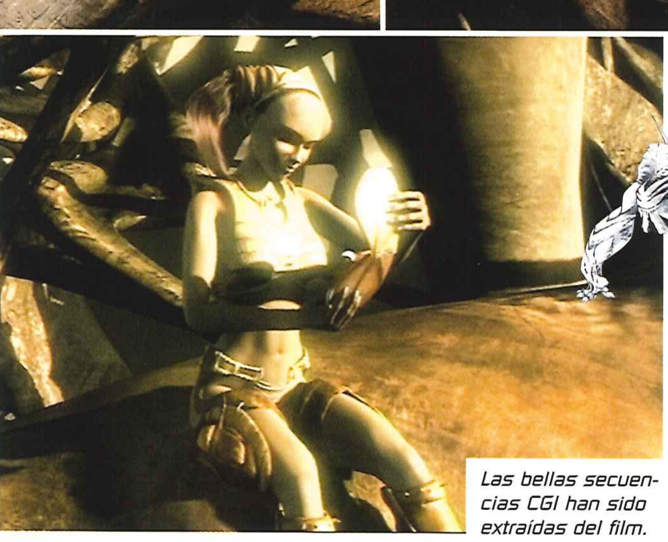



**COMBATES**
Contaremos con varias armas, cada una con sus *combos*, y podremos mejorarlas.









*Las bellas secuencias CGI han sido extraídas del film.*



## El desarrollo
**Un trabajo de lo más laborioso**
Casi cinco años de desarrollo y treinta millones de Euros fueron necesarios para el desarrollo del *film*.















www.goblincommander.com

Diseña y controla tropas de goblins en el este nuevo y revolucionario juego de acción y estrategia.












PlayStation 2








por << Dani3po >>

- COMPAÑÍA: NAMCO
- DESARROLLADOR: NAMCO
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: 26 MARZO 2004

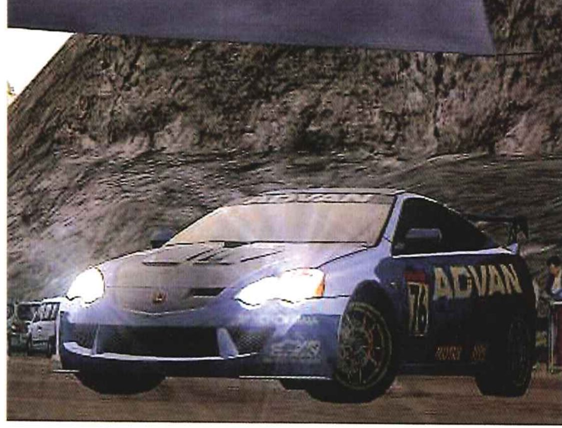
# R. RACING VICTORY

## Mujer al volante... ¡¡Diversión constante!!




El bosque recreado en uno de los circuitos es uno de los parajes más bellos del juego, sobre todo si vas con un coche como el de The Elf.





Los efectos de luz producidos por los faros de los coches son algunos de los detalles gráficos más curiosos y trabajados del juego.





### Modo Life

**Bajo este título se esconde el original modo Historia**

**Rena** es una joven y atractiva conductora de ambulancias que entra a competir en el circuito profesional de automovilismo. Tendrá que hacer frente a **Gina**, una rival igual de dotada que ella.




Para que las clásicas sagas nunca mueran necesitan renovar. Eso es, al menos, lo que han debido pensar los programadores de **Namco** a la hora de realizar la que es ya la sexta entrega de su saga de conducción más famosa. Cuatro juegos aparecieron en **PSone**, de los cuales los dos primeros tenían una clara vocación de *arcade*. La quinta entrega (primera para **PlayStation 2**) apareció hace más de tres años junto con la consola y, por lo tanto, no pudo aprovechar ni de lejos las posibilidades de la consola de **Sony**. Durante los dos últimos años los creadores de la serie han estado incubando un título que intentará redefinir el juego desde sus cimientos, pero intentando conservar la esencia *arcade* de los *Ridge Racer*. Bautizado en el resto del mundo como ***R. Racing Evolution***, el título vuelve a estar protagonizado por una bella joven que recibe el nombre de **Rena**. A través de sus peripecias se desarrolla el modo Historia, llamado *Life*. **Rena** es una intrépida conductora de ambulancias que un día es reclutada por un entrenador de pilotos profesionales. A partir de ese momento tendrá que demostrar su valía en las pruebas más diversas. En total son catorce etapas divididas en varios capítulos y eventos. Desde campeonatos a la necesidad de tener que cumplir ciertos requisitos, como adelantar a un número determinado de rivales, las secciones de conducción se alternan con bellas secuencias de vídeo perfectamente dobladas al castellano, en las que se narra la historia de la protagonista. Personajes secundarios, rivales e incluso posibles «novietes» aparecerán en esta modalidad, creada por **Namco** para dotar a su producción de un aire más humano, lejos de la fría perfección de títulos como *Gran Turismo*. Además, a lo largo de estas carreras nos otorgarán puntos según vayamos realizando diferentes maniobras (trazados perfectos en curvas, ponernos al rebufo de los rivales, concluir una vuelta sin colisiones, etc.).

**<Se incluyen por primera vez en la saga vehículos reales>**

Y como última novedad en este modo, para los que gustaron de las conversaciones entre pilotos en *Ace Combat: Trueno De Acero*, todas las carreras están cargadas de diálogos entre los *boxes* y la conductora, e incluso los distintos competidores. Realiza una buena carrera y tu compañero te felicitará, acércate mucho a un rival y escucharás cómo se pone nervioso. Aparte de este modo de juego, existe otro en el que aparecen multitud de pruebas diferentes divididas según su tipo. Campeonatos de varias fases, carreras uno contra uno, de adelantamientos, etc. Para acceder a ellas deberemos ir comprándolas con los puntos obtenidos por ganar una carrera, y dentro de ellas podremos utilizar cualquier coche, aunque se nos recomienda competir con una determinada clase. Dentro del apartado de vehículos también se ha producido una gran revolución. Por primera vez en ***Ridge Racer*** se ha incluido una gran variedad de coches reales, la mayoría pertenecientes a fabricantes japoneses. Incluso podremos modificar su comportamiento (que no su aspecto), aunque las posibilidades en este sentido no llegan a la altura de los grandes simuladores. Hay coches de todo tipo, desde clásicos hasta prototipos, pasando por los propios para competiciones de rally. En los catorce circuitos que se incluyen en cualquiera de los modos de juego es donde más se deja notar la influencia de las anteriores producciones automovilísticas de la compañía. Se trata de unos trazados bellamente diseñados y modelados, llenos de elementos en movimiento y con un ambiente que rebosa vida y la típica sensación «made in Ridge Racer».

**↑ ON** 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

Muchas e importantes novedades para una saga que siempre ha estado entre las grandes en lo que a conducción se refiere.

**↓ OFF** 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

El comportamiento de los vehículos sobre la carretera no es lo suficientemente realista.




*Dentro de la categoría de coches GT, la clase superior presenta modelos tan impactantes como éste.*

**CIRCUITOS**
Los catorce trazados que incluye ***R. Racing Victory*** representan algunos lugares reales, como *Suzuka* o **Mónaco**, junto con otros surgidos de la mente de los programadores de la saga.




# WHIPLASH

## Los creadores de Gex vuelven a la carga con el plataformas más hilarante para PS2

- COMPAÑÍA: EIDOS
- DESARROLLADOR: CRYSTAL DYNAMICS
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: PLATAFORMAS 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2004

por << Doc >>



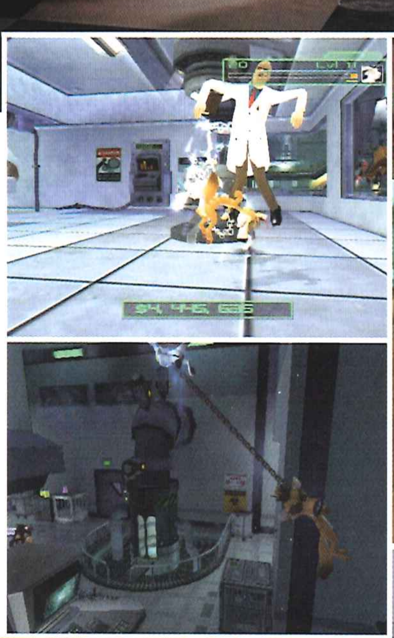

Desde los tiempos de *Gex 3D*, **Crystal Dynamics** no nos había obsequiado con un título tan divertido, original e hilarante como ***Whiplash***. Bajo un desarrollo que mezcla a la perfección plataformas 3D y aventura, encontraremos a los dos protagonistas del juego: una estúpida comadreja que nunca dice palabra alguna y un conejo, ambos con un aspecto realmente cómico en su lucha por acabar con los gigantescos laboratorios *Genron*. En ellos se están llevando a cabo todo tipo de absurdos experimentos en los que se maltratan animales: un estudio para comprobar qué electrodomésticos pueden electrocutar a los monos, otros para ver los resultados de rociar con *spray* de pintura la cara de unos chimpancés... Y otro del que nuestros protagonistas escaparán por los pelos y que une dos animales en uno. Por eso, ambos están unidos por una cadena, lo que permitirá al personaje más grande de los dos (la comadreja) utilizar al pequeño como arma (garfio, etc.). El cuerpo del conejo permitirá golpear a los científicos y a los guardas del laboratorio, quedará pegado a los circuitos electrónicos para que la cadena haga las veces de liana, podrá ser hinchado con helio para llegar a zonas superiores, incendiado para provocar más daños, etc. A medida que avancemos en el juego y vayamos destrozando los laboratorios (prácticamente todo se puede destruir), aumentaremos el nivel de experiencia de ambos personajes, adquiriendo así nuevas habilidades como la posibilidad de girar al conejo en el aire a toda velocidad y poder planear. **Crystal Dynamics** ha conseguido reunir en un título un desarrollo muy divertido y complejo fácilmente enmarcado en el género de las plataformas y un hilarante argumento, digno de las más entretenidas películas de animación.

**↑ ON** 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 (6/10)

Durante toda la partida se suceden todo tipo de gags y bromas. El motor gráfico es bastante potente.

**↓ OFF** 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 (3/10)

Al principio costará descubrir qué es lo que tenemos que hacer para completar algunas de las zonas del juego.







*Abajo, el conejo en llamas, perfecto para hacer más daño.*



*Pese al inmaculado aspecto de los laboratorios, se realizan las más crueles pruebas.*



JOHN CUSACK RAY LIOTTA AMANDA PEET

# IDENTIDAD








JOHN CUSACK RAY LIOTTA AMANDA PEET

IDENTIDAD

IDENTIDAD ES UN SECRETO, UN MISTERIO, UN ASESINO.

¿SOBREVIVIRÍAS A ESTOS EXTRAS?

-Final Alternativo
-Comentarios de James Mangold (Director) y Michael Cooney (Escritor)
-Escenas eliminadas con comentarios
-Filmografías del Director y del reparto
-Cómo se hizo
-Comparación de los Storyboards
-Trailer de cine
-Trailers promocionales de "13 fantasmas", "En la oscuridad" y "El hombre sin sombra"

EN FEBRERO A LA VENTA EN DVD VIDEO






- COMPAÑÍA: ACTIVISION
- DESARROLLADOR: EDGE OF REALITY
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2004

por << R. Dreamer >>

# PITFALL HARRY

## Todo un clásico vuelve al panorama de actualidad de la mano de Activision



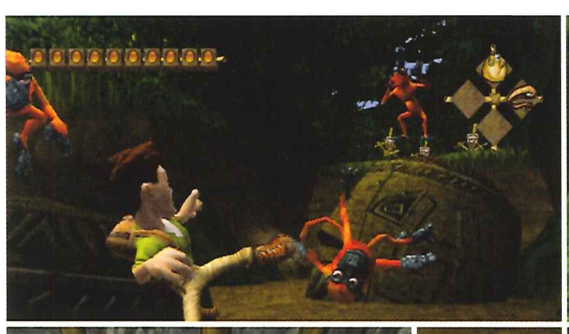

Resulta muy difícil, por no decir casi imposible, rescatar viejas glorias y limpiarles el polvo para intentar devolverlas con todo el esplendor que lucían antaño al panorama actual. Así que la mayoría de grupos desarrolladores se conforman con sacar del olvido a los personajes que tanto nos hicieron disfrutar tiempo atrás, otorgándoles un aspecto y un mundo más acorde con la tecnología de hoy día. Ese es el caso de ***Pitfall: The Lost Expedition***, un excelente título que combina la acción, la aventura y elementos clásicos al estilo más plataformero inspirándose en el *Pitfall* original de **Activision**. El «Indiana Jones» más veterano de la industria del entretenimiento digital ya tiene una larga historia de secuelas que van desde **SNES** y **MegaDrive** hasta **PSone**; sin embargo, parece ser este nuevo acercamiento, obra de **Edge Of Reality**, el que más justicia hace al original. Al menos en lo que a diversión se refiere. No es un juego muy exigente, aunque sí guarda ciertos detalles para aquellos jugadores que les gusta exprimir al máximo un título. Básicamente, se podría decir que ***Pitfall: The Lost Expedition*** es un plataformas a la antigua usanza enclavado en un entorno tridimensional. El protagonista se encontrará con viejos conocidos, como los cocodrilos, las lianas, escorpiones y otros detalles por el estilo. Incluso hay una monumental **Atari 2600** tallada en piedra, quién sabe si preparada para instalar el cartucho una vez se encuentre en el juego. El apartado gráfico, además de ser preciosista, resulta refrescante por la variedad de escenarios selváticos llegando incluso a ofrecer la típica fase de hielo, como solía ocurrir en los plataformas más típicos.

**↑ ON** (07/10)

El excepcional apartado gráfico y la frescura de un plataformas sin pretensiones capaz de divertir a todos los públicos.

**↓ OFF** (05/10)

En ocasiones el juego puede parecer un bocado bastante light para jugadores demasiado exigentes.







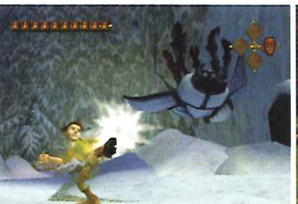
**ATARI 2600**
En una sala hay una reproducción de la consola, quizá sólo falte el cartucho.





*En Pitfall, Harry prima la acción, desde combatir hasta saltos imposibles.*











## Del clásico...
### ... a la versión moderna

Los desarrolladores de la nueva aventura de **Harry** no han dejado de lado el clásico de **Atari 2600**. Buena muestra son los elementos típicos que han tomado prestados del primer *Pitfall*, como los cocodrilos y las lianas selváticas.



*La fase de hielo no podía faltar.*



TBWA
¿Eres el mejor? Demuéstralo.
SONY
DUALSHOCK
Sólo los periféricos oficiales garantizan un buen funcionamiento de tu PlayStation 2.
PS2
PlayStation 2
http: //es.playstation.com
"" and "PlayStation" and "ΔOXO" are registered trademarks and "PS2" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and "" are registered trademarks of the Sony Corporation.



- COMPAÑÍA: NAMCO
- DESARROLLADOR: POINT OF VIEW
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ACCIÓN/PLATAFORMAS
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2004

por << Nemesis >>

# SPAWN ARMAGEDDON

## El gran éxito de los cómics aparece en PS2 de la mano de Capcom



A lo largo de sus más de diez años de existencia, el cómic de **Todd McFarlane** se ha consagrado como un auténtico *Bestseller* en todo el mundo, pero este éxito jamás ha logrado trascender al mundo de los videojuegos. En el recuerdo hay un par de buenos títulos (un juego de **SNES** y un *beat'em-up* bastante resultón para **PSone**), pero poca cosa en comparación a la popularidad de *Spawn* en **Estados Unidos**. Para poner remedio a esto, y como parte del acuerdo al que llegó **McFarlane** con **Namco** para incluir a **Spawn** en el catálogo de luchadores del *Soul Calibur II* de **Xbox**, este siniestro guerrero llega por primera vez a **PlayStation 2** en un *beat'em-up* al estilo *Devil May Cry*, producido por los californianos *Point Of View*. A lo largo de 25 misiones y 60 subniveles, ***Spawn: Armageddon*** recrea muchas de las localizaciones que los *fans* de la obra de **McFarlane** han visto en los cómics (el infierno, *Nueva York*...) mientras enfrenta al héroe contra sus más conocidos enemigos: **Malebolgia**, **Violator**, **Redeemer**, etc. Aunque no alcanza el virtuosismo gráfico de *Devil May Cry*, lo poco que hemos podido ver de ***Spawn: Armageddon*** supera a sus anteriores encarnaciones en consola. Y lo mejor es que llegará muy pronto. En este mismo mes de marzo, de la mano de **EA**.





**ON**: El primer videojuego de Spawn en PS2. Esto ya es motivo de alegría suficiente entre los seguidores del cómic de McFarlane.

**OFF**: El apartado gráfico parece un poco flojo para tratarse de una producción Namco (aunque programada por Point Of View).



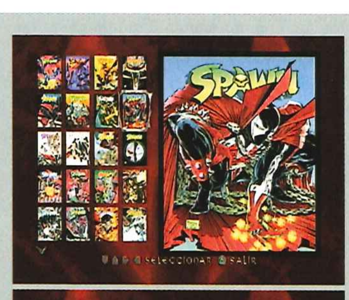
Además de sus cadenas, Spawn recurrirá a multitud de armas de fuego.




## Universo Spawn

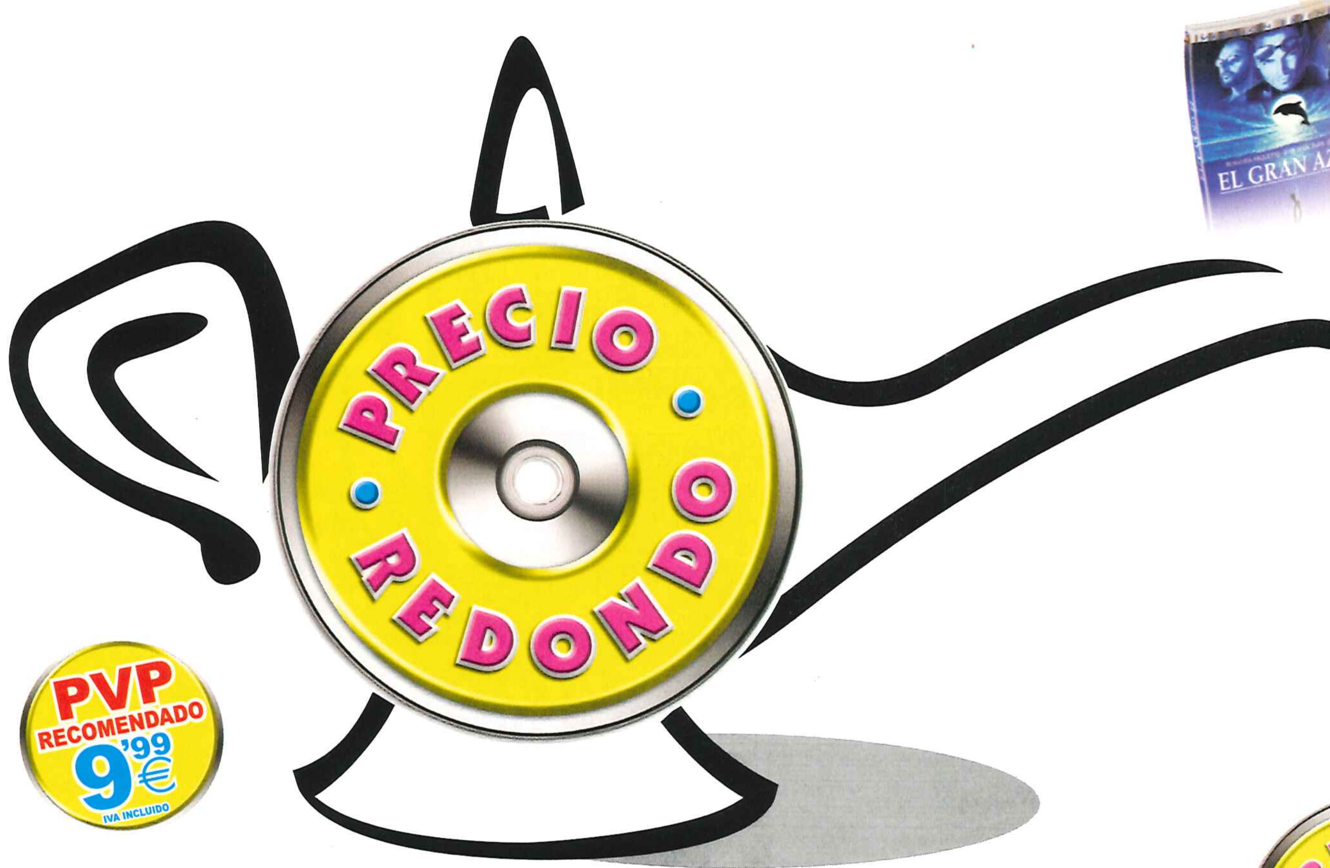
**El juego ofrecerá un montón de extras extraídos de los cómics**

Entre ellos, portadas clásicas de *Spawn*. Serán tuyas cada vez que recojas uno de los cómics que arrastra el viento en cada uno de los escenarios del juego. Además, a medida que avances irás desbloqueando capítulos de la completa enciclopedia del universo *Spawn*.







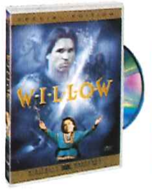




Que no te vengan con cuentos. Para disfrutar del mejor cine en DVD a un precio fantástico, sólo tienes que buscar este sello en tu tienda. Los mejores títulos para que hagas realidad tus deseos.

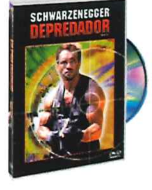


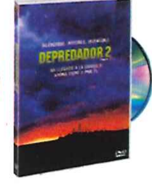




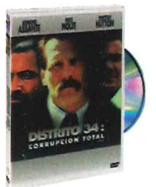











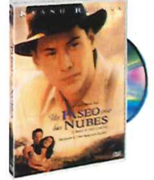




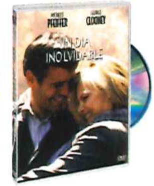
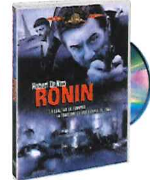






























# polifónicos

Envía + un espacio > al TP33 y el código del tono 7494

O llama al 806 52 60 51

BUSCATONOS PON EL TONO QUE SIEMPRE HAS QUERIDO EN TU MÓVIL — SI NO VES LO QUE BUSCAS ENVÍA TP33 + UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA LA BÚSQUEDA > AL 7494

| | | |
|---|---|---|
| 82652 | FIESTA PAGANA | MAGO DE OZ |
| 83796 | LA MADRE DE JOSE | EL CANTO DEL LOCO |
| 83188 | REAL MADRID | HIMNO OFICIAL |
| 83662 | CRAZY IN LOVE | BEYONCE & JAY Z |
| 83584 | BRING ME TO LIFE | EVANESCENCE |
| 80025 | THE SIMPSONS | THEME |
| 80017 | MISSION IMPOSSIBLE | FILM |
| 82172 | BARCELONA | HIMNO OFICIAL |
| 83599 | PAPI CHULO | EL CHOMBO |
| 83808 | HIMNO DE ESPAÑA | HIMNO |
| 84090 | TENGO | QUECO |
| 80726 | NO WOMAN NO CRY | BOB MARLEY |
| 82935 | NOCHES DE BOHEMIA | NAVAJITA PLATEA |
| 80277 | NOTHING ELSE MATTERS | METALLICA |
| 81689 | ROSAS Y ESPINAS | DAVID BISBAL |
| 80001 | IN DA CLUB | 50 CENT |
| 83228 | SAMBA ADAGIO | SAFRI DUO |
| 83849 | MOLINOS DE VIENTO | MAGO DE OZ |
| 82380 | DAME VENENO | LOS CHUNGUITOS |
| 80002 | LOSE YOURSELF | EMINEM |
| 83914 | NO ES LO MISMO | ALEJANDRO SANZ |
| 80043 | THE TERMINATOR | FILM |
| 83604 | LOCA | MALENA GRACIA |
| 83883 | FRAGGLE ROCK | TELEVISION |
| 84057 | EN TU CRUZ ME CLAVASTE | CHENOA |
| 83902 | SON DE AMORES | ANDY Y LUCAS |
| 80143 | PINK PANTHER | THEME |
| 80293 | ITS MY LIFE | BON JOVI |
| 83856 | 20 DE ENERO | LA OREJA DE VAN GOGH |
| 80269 | FREESTYLER | BOMFUNK MCS |
| 80093 | EQUADOR | SASH |
| 80062 | IN THE END | LINKIN PARK |
| 80096 | PULP FICTION | FILM |
| 83658 | STAR WARS | JOHN WILLIAMS |
| 83786 | DESENCHANTEE | KATE RYAN |
| 80024 | THE MATRIX | FILM |
| 80298 | MASTER OF PUPPETS | METALLICA |
| 82124 | ATLETICO DE MADRID | HIMNO OFICIAL |
| 83675 | FLIGHT 673 | DJ TIESTO |
| 80065 | FRIENDS | THEME |
| 83655 | THUNDERS TRUCK | ACDC |
| 81690 | BYE BYE | DAVID CIVERA |
| 80056 | INSOMNIA | FAITHLESS |
| 80239 | FINAL COUNTDOWN | EUROPE |
| 82835 | MIÉNTEME | D. BISBAL |
| 80044 | ROCKY | FILM |
| 82123 | ATHLETIC DE BILBAO | HIMNO OFICIAL |
| 80108 | BENNY HILL | THEME |
| 80472 | EVERY BREATH YOU TAKE | THE POLICE |
| 82430 | DEVUÉLVEME LA VIDA | ANTONIO OROZCO |
| 82004 | A DIOS LE PIDO | JUANES |
| 83850 | LAS TAPITAS | ANUNCIO ONCE |
| 80045 | WITHOUT ME | EMINEM |
| 80125 | MORTAL KOMBAT | FILM |
| 81684 | MUNDIAN TO BACH KE | PANJABI MC |
| 80111 | SWEET CHILD OF MINE | GUNS AND ROSES |
| 80041 | HEAVEN | DJ SAMMY FEAT. YARON |
| 83863 | FALLIN HIGH | SAFRI DUO |
| 83580 | WEEKEND | SCOOTER |
| 83918 | WHERE IS THE LOVE | BLACK EYED PEAS |
| 80642 | ENJOY THE SILENCE | DEPECHE MODE |
| 84034 | UNO MAS UNO SON SIETE | FRAN PEREA |
| 82648 | FELIZ NAVIDAD | BONEY M |
| 83585 | LIBERTINE | KATE RYAN |
| 83933 | ROSAS | LA OREJA DE VAN GOGH |
| 84068 | DU HAST | RAMMSTEIN |
| 80174 | EXPEDIENTE X | TELEVISION |
| 82284 | COLOR ESPERANZA | DIEGO TORRES |
| 83290 | SIN MIEDO A NADA | ALEX UBAGO & AMAIA |
| 83809 | GUARDIA CIVIL | HIMNO |
| 80067 | BELISSIMA | DJ QUICKSILVER |
| 84067 | EL EXORCISTA | CINE |
| 82740 | MALDITO DUENDE | HÉROES DEL SILENCIO |
| 80014 | JAMES BOND | FILM |
| 83834 | LA ABEJA MAYA | TELEVISIÓN |
| 80197 | SANDSTORM | DARUDE |
| 84042 | RATONCITOS COLORADOS | ANDY Y LUCAS |
| 83598 | MARIPOSA TRAICIONERA | MANA |
| 84064 | DARTH VADER MARCHA IMPERIAL | STAR WARS |
| 80137 | ENTER SANDMAN | METALLICA |
| 83642 | NO TE ESCAPARAS | HOMBRES G |
| 83797 | MAS QUE NADA | TANGA GIRLS |
| 80406 | TAKE ON ME | A-HA |
| 83661 | AXEL F 2003 | DJ MURPHY BROWN |
| 83885 | NUMB | LINKIN PARK |
| 81459 | SMOKE ON WATER | DEEP PURPLE |
| 83814 | SATISFACTION | BENNY BENASSI |
| 82886 | NI MÁS, NI MENOS | LOS CHICHOS |
| 81664 | CHILDREN | ROBERT MILES |
| 81685 | TU ES FOUTU | IN-GRID |
| 83586 | SOMEWHERE I BELONG | LINKING PARK |
| 80217 | I CAN´T GET NO SATISFACTION | ROLLING STONES |
| 83609 | VEN VEN VEN | SEX BOMB |
| 82813 | MI JEFE | MOJINOS ESCOZIOS |
| 82190 | BETIS | HIMNO OFICIAL |
| 82361 | CHIHUAHUA | DJ BOBO |
| 80091 | 20TH CENTURY FOX | FILM |
| 83477 | HIMNO DE VALENCIA | COMUNIDAD VALENCIANA |
| 84079 | FROM THE INSIDE | LINKIN PARK |
| 83873 | GOING UNDER | EVANESCENCE |
| 83886 | CAPRICHOSA | CHAYANNE |
| 83650 | SAINT ANGER | METALLICA |
| 83648 | LA FAMILIA MUNSTER | TELEVISIÓN |
| 82440 | DIME | BETH |
| 80321 | UNFORGIVEN | METALLICA |
| 82364 | CHIQUILLA | SEGURIDAD SOCIAL |
| 83907 | SLOW | KYLIE MINOGUE |
| 80078 | BILLY JEAN | MICHAEL JACKSON |
| 81687 | PUEDES CONTAR CONMIGO | LA OREJA DE VAN GOGH |
| 84054 | LA ESENCIA DE TU VOZ | ROSA |
| 83884 | EL PRINCIPE DE BEL AIR | TELEVISION |
| 80131 | BUFFY THE VAMPIRE SLAYER | THEME |
| 83258 | SEVILLA F.C. | HIMNO OFICIAL |
| 84094 | HIMNO DE RIEGO | REPUBLICA |
| 80336 | MACGYVER | THEME |
| 80012 | SK8ER BOI | AVRIL LAVIGNE |
| 80831 | JAMMIN | BOB MARLEY |
| 83430 | TÚ SIGUE ASÍ | OBK |
| 83881 | WHITE FLAG | DIDO |
| 83578 | HASIENDO EL AMOR | DINIO |
| 83858 | ALIVE | SONIQUE |
| 83895 | QUIERO BESARTE | ROSER |
| 80366 | LIVING ON A PRAYER | BON JOVI |
| 80150 | BITTER SWEET SYMPHONY | THE VERVE |
| 80285 | CHARLIE´S ANGELS | THEME |
| 84166 | HERO OF THE DAY | METALLICA |
| 84165 | AGUA | JARABE DE PALO |
| 84164 | GENGHIS KHAN | IRON MAIDEN |
| 84163 | BEHIND BLUE EYES | LIMP BIZKIT |
| 84162 | MI FORMA DE SENTIR | COYOTE DAX |
| 84161 | THE VOICE WITHIN | CHRISTINA AGUILERA |
| 84103 | RAYANDO EL SOL | MANA |
| 84102 | PURGATORY | IRON MAIDEN |
| 84101 | TARANTELA NAPOLITANA | ITALIA |
| 84100 | PUTO | MOLOTOV |


fondos
en color para tu movil
envia MG33 + espacio + cód del fotofondo al 7494
o llama al 806 52 60 51
36215 36216 36228 36322 36346 36382 36384 36395 36460
Game
35028 35098 35506 35518 36607 35453 35210 35429 36494 36236
35332 36633 36628 35568 35494 35439 35204 35945 45028 44009
LOVE
llamadas totalmente perdidas
Encontrar
MORIR PUEDE MATAR
36009 35936 36305 36526 35516 36483 35520 35819 36335 36244
35230 35493 36027 36010 35934 35471 35101 35118 35168 35171
35178 35180 35181 35316 35392 35465 35478 35479 35495
35528 35529 35538 35540 35550 35944 35957 35954 35958 35960 35973
36000 36039 36013 36056 36064 36133 36152 36457 36481 36625 36636
EPISODE III
JACK DANIEL'S
36914 36927 36975 36992 36996 37030 35175 35191 35236 35237
35253 35256 35298 35321 35360 35372 35370 35402
35432 35435 35437 35450 35455 35459 35486 35532 35614 35818
Be Linux.
35508 35524 35560 35570 35923 35927 35961 35988 35989
35986 36047 36083 36119 36126 36130 36139 36141 36151 36171
01 30 16 *Los datos obtenidos entrarán en la base de datos para el envio de publicidad. Para darse de baja llame al 902013633 *Móv. compatibles: POLIFÓNICOS NOKIA 3300 3510 3510i 3650 5100 6100 6220 6610 6800 7210 7250 7250i 7650 8910i N-GAGE/ MOTOROLA C350 T720 T720i V600/ PANASONIC
300 T310 T302 T610 T618 T68 T68i /MOVILSTATION>> MOTOROLA T720/ NOKIA 3410 3510i 3650 5100 6100 6310i 6610 7210 7250 7650/ SHARP GX10 /SIEMENSM50 MT50 JUEGOSJAVA>> Nokia 7650 7210 3650 6610 3410 6310i 3510i 8910i 3510 SL45i Siemens M50 C55 Motorola T720 Sharp GX10
ir Combat and Italian Job TM & à 2003 Paramount Pictures. All rights reserved. X2: X-Men United Film Elements: © 2003 Fox. MAS INFORMACION CONSULTAR EN JUEGOS@MOVILGALAXY.COM O EN NUESTRA PAGINA WEB WWW.MOVILGALAXY.COM.



- COMPAÑÍA: CAPCOM
- DESARROLLADOR: CAPCOM
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: BEAT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2004

por << Doc >>

# HYPER STREET FIGHTER II

Capcom reúne a todos los personajes del clásico beat'em-up aprovechando el decimoquinto aniversario de la saga




Coincidiendo con el decimoquinto aniversario de la aparición de la saga *Street Fighter*, **Capcom** reúne en un solo juego los personajes, escenarios y melodías que han acompañado a todo buen aficionado a los videojuegos desde la aparición de *Street Fighter II* en 1992. En lugar de crear una colección con varios títulos, como ya hizo en la generación 32 *bits*, **Capcom** ha creado una versión muy especial de *Super Street Fighter II Turbo* en la que podremos jugar con las características de los personajes de los anteriores títulos. Las batallas mezclarán personajes de *Street Fighter II, Champion Edition, SF2 Turbo, Super Street Fighter II* y *SSFII Turbo*, con sus consiguientes diferencias; por ejemplo, el *shoryuken* de *SFII* es más lento y más corto, pero también es casi invulnerable y resta más energía que en versiones posteriores. Todos los protagonistas poseen un particular equilibrio entre ellos que hacen atractiva la opción de usar luchadores «antiguos». Eso sí, la dificultad de la CPU no tiene nada que envidiar a la de la recreativa de *SSFII Turbo*, posiblemente el *beat'em-up* más difícil de la historia. Dentro de las opciones se podrá seleccionar entre las melodías creadas para el *hardware CPS-1* (*SFII, CE* y *Turbo*), las de *CPS-2* (*Super* y *STurbo*) o las nuevas remezclas. Otro de los extras es su galería, donde encontraremos *tests* de sonido, ver todas las *intros* de la saga y hasta una versión exclusiva para el juego del *anime Street Fighter The Movie*. Los aficionados al mayor clásico de la lucha encontrarán una nueva excusa para disfrutar de un género reinventado por **Capcom** hace más de quince años y que hoy en día sigue resultando atractivo para los amantes de los *beat'em-up*.

**↑ ON** (07)
Los usuarios de la generación de los 128 bits tendrán la oportunidad de jugar a uno de los beat'em-up más complejos: SSFII Turbo.

**↓ OFF** (03)
La alta dificultad desilusionará a los principiantes en el arte de la lucha. En Japón, SSFII Turbo llevaba el subtítulo «Grand Master Challenge».







Bison y su ataque casi inmune.










**SUPERS**
En 1994 se introdujo por primera vez el concepto de *Super* como movimiento especial en el mundo de los *beat'em-up*.



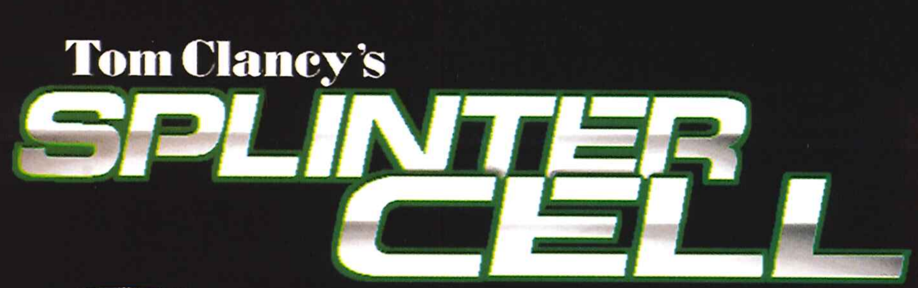

La doble de Kylie se enfrenta a Ken.

## Novedades

**El clásico se actualiza**

***Hyper Street Fighter II*** incluye un nuevo modo *Training* y una galería en la que podremos ver las *intros* de todos los *SFII*, escuchar la BGM y ver una versión del *anime SF The Movie*.





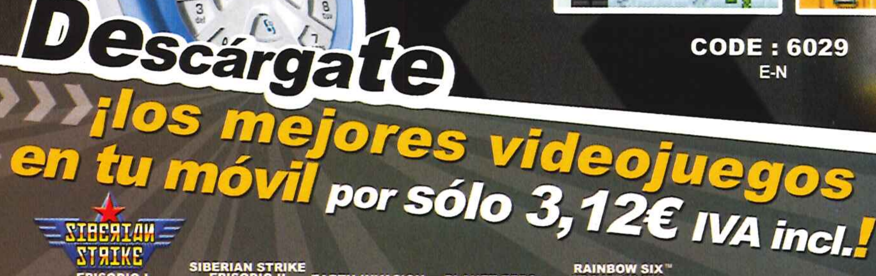

¡Descubre el nuevo episodio de Sam Fisher!
Nuevas armas, nuevos enemigos, más acción y sobretodo...

**¡ más infiltración!**





CODE : 6029
E-N




## DISPAROS




SIBERIAN STRIKE EPISODIO I
CODE : 1272
A-C-E-H-K-M-N-S-Z



SIBERIAN STRIKE EPISODIO II
CODE : 8870
C



EARTH INVASION
CODE : 2792
A-E-N-S



PLANET ZERO
CODE : 7230
A-E-G-H-N-S



RAINBOW SIX™ URBAN CRISIS
CODE : 2986
A-H-I

## ACCIÓN




CODE : 5814
C-E-K-N-S-T-Z

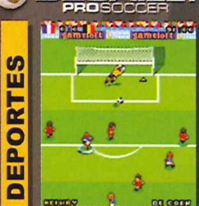
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL®
CODE : 2698
A-C-E-G-M-N-S-T-Z

RAIL RIDER
CODE : 6896
A-H-N



RAINBOW SIX RAVEN SHIELD™
CODE : 2370
E-G-P-N

## DEPORTES




CODE : 9456
A-C-E-N



SPEED DEVILS™
CODE : 1800
A-C-E-H-I-N



SKATE & SLAM
CODE : 3780
A-C-E-H-I-M-N-S-T



RAYMAN® BOWLING
CODE : 3984
A-E-G-L-N-P

RAYMAN® GOLF
CODE : 5532
A-C-E-H-I-N-Z

SUMMER VOLLEY
CODE : 3915
A-H

## REFLEXIÓN



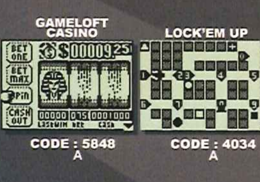

CODE : 5014
A-B-C-E-H-I-M-N



CLUSTER PIRATE
CODE : 2735
A



GAMELOFT CASINO
CODE : 5848
A



LOCK'EM UP
CODE : 4034
A

## PLATAFORMA



También disponible para PlayStation® 2, GBA y PC CD-Rom.
www.prince-of-persia.com

RAYMAN 3
CODE : 8458
C-E-K-N-S

PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO
CODE : 2849
C-E-K-N-S-T-Z



PRINCE OF PERSIA HAREM ADVENTURES
CODE : 5584
A-C-E-G-I-K-L-M
N-P-S-T

GULO'S TALE
CODE : 7678
M-N-S-K

**Envía un SMS al 5525****
**La palabra JUEGO + MODELO MOVIL. Ej. Si tienes un 7650, envía JUEGO 7650 y sigue las instrucciones**
**O llama al 806 556 555* y sigue las instrucciones!**
Para saber si puedes descargártelo, asegúrate de que las letras entre tu terminal y el juego coinciden.
Nokia 3510i : N / Nokia 7210, 7250, 6610, 6100, 5100, 3300, 3100, 6800 : E
Nokia 7650, 3650, N-Gage : C / Nokia 3410 : A
Sony Ericsson T610 : B / Motorola T720 : M
Motorola V300, V500, V525, V600 : K / Sharp GX10 : S / Sharp GX20 : T
LG 5300i, 5400 : L / Sagem My V-65: Z
Siemens S55,M55 : G / Siemens SL55 : P / Siemens M 50 : H / Siemens C55 : I
Si tienes cualquier duda contactanos en www.gameloft.com en la sección de ayuda

* Vía 806: 1,06 €/min desde una línea fija y 1,40 €/min desde un móvil, IVA incluid
** Vía SMS te cargan 1,04€/SMS (3 SMS por la descarga de juego). También incurrirás en los costes de SMS y WAP que tengas contratados con tu operador. Deberás tener SUFICIENTE crédito para recibir el juego.
Nos reservamos el derecho de utilizar los datos enviados para posibles operaciones futuras. Gameloft podrá contactarte vía sms para ofrecerte nuevas promociones de sus juegos. Dispones no obstante, de un derecho de acceso, de rectificación y de limitación de datos, ya que somos los únicos destinatarios de los mismos.
Para ello puedes dirigirte a www.gameloft.com

**Más juegos y más móviles en www.gameloft.com**

























por << Doc >>



# MAX PAYNE 2

## El regreso del antihéroe más atormentado




**FICHA TÉCNICA**

- COMPAÑÍA: ROCKSTAR
- DESARROLLADOR: REMEDY
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
- PAÍS DE ORIGEN: FINLANDIA
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- CAPÍTULOS: 22
- VIDAS: 1
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 5
- MEMORY CARD: 1147 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 64.95 €

**DualShock 2**

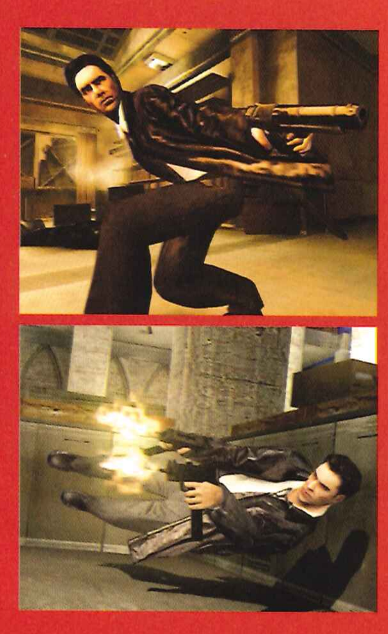
| | | | |
|---|---|---|---|
| ○ | Usar Painkiller | L1 | Dodge |
| □ | Usar/Zoom | R1 | Disparo |
| ✕ | Saltar | L2 | Bullet-Time |
| △ | Recargar Arma | R2 | Ataque Alt. |
| Cruceta | Cambiar Arma | Select | - |
| Izq | Avanzar/Strafe | Start | Pausa/Comenzar |
| Der | Girar/Apuntar | L3 | Agacharse |
| | | R3 | Apuntar Rápido |

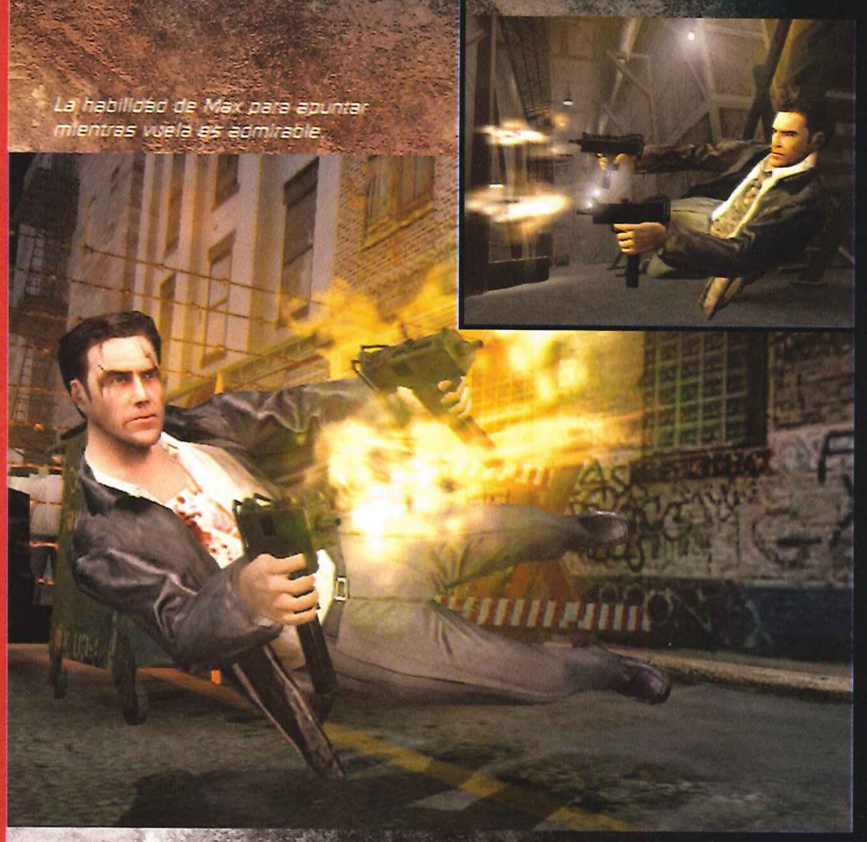
Casi por sorpresa, el más atormentado antihéroe neoyorquino del mundo lúdico regresa a **PlayStation 2** tras su triunfal paso por el mundo del **PC**. **Remedy** vuelve a conquistar a los aficionados a los *shoot'em-up* con la secuela del juego que cambió la forma de ver un género reinado hasta entonces por juegos con perspectiva en primera persona. **Max** vuelve junto a **Mona Sax**, personaje femenino que podremos controlar en más de una ocasión durante el juego y, junto a él, regresa el famoso efecto *Bullet-Time* inventado por **John Gaeta** para *The Matrix* y plasmado por primera vez en un videojuego por los «magos« de Remedy. En esta ocasión, dicho efecto permitirá movernos con soltura entre los enemigos ralentizados y, con cada una de sus «bajas», la velocidad y el «peso» físico de los oponentes irá disminuyendo, produciendo un auténtico espectáculo con enemigos volando por los aires y **Max** moviéndose entre ellos mientras las balas silban en sus oídos. El desarrollo de ***Max Payne 2*** está muy en la línea de su predecesor, pero ahora hay mucha más acción, más escenas violentas y el uso de estrategias y el juego en equipo (en algunos niveles iremos acompañados de otros personajes) será decisivo para completar las misiones del juego. Ahora **Max** podrá hacer un mejor uso de las armas (la munición y las armas de todo tipo abundan por los escenarios) y en muchos

**Timothy Gibbs**
El actor neoyorquino le ha dado al personaje de **Max Payne** unos rasgos más humanos y maduros que en *MP1*

## Bullet Time
### El nuevo Tiempo-Bala

En esta nueva entrega, **Max Payne** conserva su original movimiento (inspirado en *The Matrix*), cuyo aspecto y resultado ha evolucionado ligeramente. Ahora, al ejecutar el *Bullet-Time*, la velocidad de los enemigos se ralentizará y la de **Max** se mantendrá estable. A medida que eliminemos enemigos bajo dicho efecto, su peso y velocidad irá reduciendo paulatinamente.





*La habilidad de Max para apuntar mientras vuela es admirable.*



*El personaje de Mona también es interpretado por una actriz.*

casos podremos ayudarnos del entorno para acabar con los oponentes (paredes y suelos que se destruyen, materiales explosivos, etc.). El motor gráfico adaptado a **PS2** desde el mismísimo *Havok* (*engine* utilizado para la creación de *Half-Life 2*), permite la interacción con cientos de elementos que pueblan los escenarios (mesas, pequeños objetos, cajas, etc.), cuyo comportamiento resulta extremadamente real. Las animaciones de los personajes también han sido mejoradas con respecto a la anterior entrega; su principal característica es la técnica *ragdoll* con la que se comportan los cuerpos de los personajes muertos. Si están saltando para esquivar nuestros proyectiles y son alcanzados, serán lanzados como un «trapo» teniendo en cuenta la velocidad que llevaban; la postura será diferente en cada una de las caídas y cada una de las extremidades interactuará con el escenario, tirando objetos o quedando el enemigo inerte sobre muebles, escalones, etc. Lógicamente, el *hardware* de **PS2** no llega a mostrar el motor gráfico con todo el detalle que un **PC** con un procesador por encima de los 2 GHZ es capaz, y **Remedy** ha tenido que sacrificar estabilidad en su *frame rate*, tiempos de carga y, sobre todo, calidad en las texturas de la versión **PS2** de ***Max Payne 2*** para hacerlo medianamente aceptable. Por supuesto, si no has tenido oportunidad de jugar a la versión **PC**, esta segunda entrega supera al primer *Max Payne* en todos los aspectos, con impresionantes efectos gráficos (con el *Bullet-Time* como estrella de su *engine* 3D) y unas animaciones y detalles físicos híper-reales. Junto a la calidad de sus texturas (la consola de **Sony** puede con mucho más de lo que ha «sacado» Remedy de ella) y las continuas, y eternas, cargas desde el DVD debido a la pequeña cantidad de RAM de **PS2**, uno de los fallos más incomprensibles de ***Max Payne 2*** es la imposibilidad de aumentar o disminuir la velocidad de giro del punto de mira, demasiado lento para nuestro gusto. ▮

**<Las animaciones, extraídas del motor Havok de PC, son lo mejor de un motor gráfico por encima de la media>**






**PERSONAJES**
En algunos niveles del juego seremos escoltados por personajes que nos ayudarán a completar nuestros objetivos.



**MONA SAX**
Durante el juego, **Max** mantendrá una extraña relación con **Mona**. En algunos niveles tendremos que controlarla.



**ARMAMENTO**
**Max** podrá utilizar todo tipo de armas, desde M16 hasta granadas, pasando por cócteles *molotov*.

**MAX PAYNE**
**Max** ha aumentado su habilidad con las armas y las posibilidades de interacción.

### MAX PAYNE 2

**LO MEJOR Y LO PEOR**
- [+] El Bullet-Time sigue siendo lo mejor del juego.
- [+] Las técnicas ragdoll para los cuerpos.
- [−] La calidad de sus texturas deja que desear.
- [−] A los «jugones» se les hará algo corto.

| | |
|---|---|
| **GRÁFICOS**: Aunque supera con creces a la primera entrega, hemos visto motores 3D en PS2 infinitamente más potentes que el de MP2. | 8.8 |
| **AUDIO**: Todas las voces del juego están dobladas al castellano. Los seguidores de la saga reconocerán la melodía principal. | 9.2 |
| **JUGABILIDAD**: El rey de los shooters en tercera persona regresa con nuevas armas y movimientos y, cómo no, el Bullet-Time. | 9.2 |
| **DURACIÓN**: Aunque es más largo que la anterior entrega, carece de modos para dos jugadores. Corto pero intenso, muy intenso. | 8.4 |

**CONCLUSIÓN** 18+
A un título de la magnitud de Max Payne es inevitable que PS2 se le quede pequeña; se nota que fue creado nativamente para PC.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
**9.2** (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

por << Némesis >>

La virtud de perder la armadura y combatir en calzoncillos es lo único que permanece de la saga G'N Goblins.

...parecieron esos Zin no ha vuelto

# MAXIMO VS ARMY

## El heredero de Sir Arthur une sus fuerzas con la Muerte




### Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: CAPCOM
- DESARROLLADOR: CAPCOM STUDIO 8
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MUNDOS: 5
- FASES: 21
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 332 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 62,95€



**DualShock 2**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ○ | Lanzar Escudo | L1 | Centrar Cámara |
| □ | Ataque | R1 | Transf. en Muerte |
| ✕ | Saltar | L2 | Cambiar Arma |
| △ | Ataque | R2 | Bloqueo |
| ✚ | - | Select | Inventario |
| | | Start | Pausa |
| Izq. | Dirección | L3 | - |
| Der. | Girar Cámara | R3 | Vista 1ª Persona |

Las notables virtudes de ***Maximo Vs Army Of Zin*** palian en buena medida los dos *handicaps* que le acompañan desde su misma concepción en las oficinas de **Capcom Studio 8**. Por un lado la falta de originalidad (algo inevitable en todas las secuelas) y, por otro, su sorprendente distanciamiento respecto a la saga *Ghosts'N Goblins*. Lo mejor que tenía el primer *Maximo* (aparte de sus colosales gráficos) era la huella del universo de **Sir Arthur**, el *remix* de melodías clásicas y la aparición de enemigos y escenarios reconocibles por todos. Pero irónicamente, y según nos comentaron en la propia **Capcom Europe** durante un reciente viaje a sus oficinas, al parecer fue esa fidelidad con la saga *Ghosts'N Goblins* lo que motivó la tibia acogida del primer *Maximo*. Por esa razón se ha optado por romper con el pasado y presentar a *Maximo* como un héroe más maduro y estilizado, cuyo único nexo de unión con la ¿denostada? franquicia de **Sir Arthur** es la habilidad para perder la armadura al contacto con los enemigos y seguir combatiendo en calzoncillos.

Los zombis, demonios y fantasmas han dado paso al terror tecnológico, el ejército de **Zin** al que hace mención el título del juego, empeñado en liquidar todo rastro de vida humana. Las críticas hacia la excesiva dificultad del *Maximo* original también han sido escuchadas por **Capcom**, que ha suavizado la dureza del juego, pese a lo cual ***Maximo Vs Army Of Zin*** no debe considerarse un paseo.

Entre las 21 fases encontrarás algunas realmente difíciles y, aunque ahora existe la posibilidad de grabar partidas en numerosas ocasiones, sigue siendo necesario adquirir monedas de madera (que se traducen en vidas) para continuar la aventura.

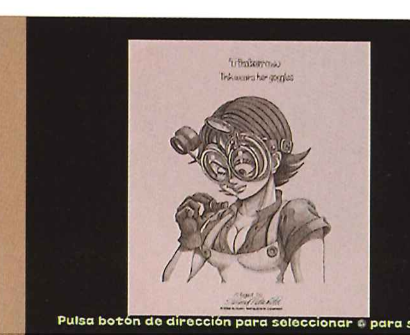


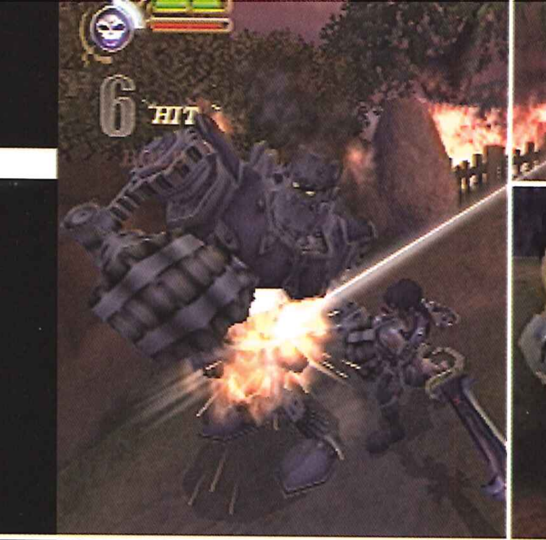

En contrapartida a la mediocre música y la ya mencionada pérdida de la herencia de *Ghosts'N Goblins*, este *Maximo* supera a su predecesor en jugabilidad, no sólo en lo que respecta a la ajustada dificultad, sino por el mejorado sistema de control del personaje. Además, ofrece unas cuantas novedades des-

### Por amor al arte

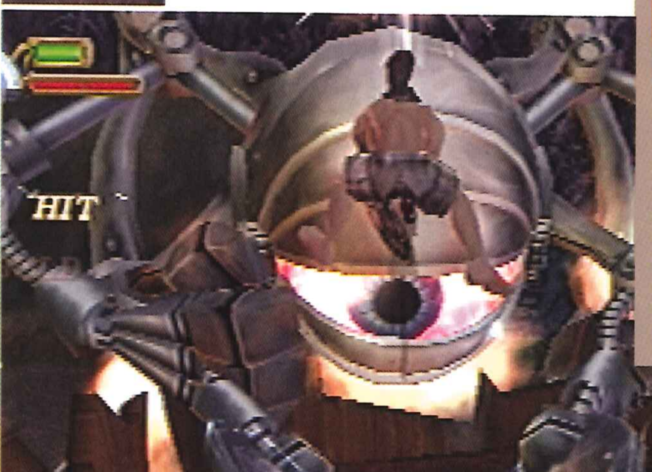
**Alucina con los diseños de Susumu Matsushita**

Este célebre artista nipón es el corazón creativo de *Maximo* y su secuela. Cada vez que mejores los porcentajes en cada fase se irán desbloqueando nuevas galerías con bocetos, ilustraciones y *storyboards*.






*Los engendros mecánicos han sustituido a los fantasmas y zombis.*




**LA MUERTE HA LLEGADO...**
... Y viene para echar una mano a su amigo **Maximo**. Consigue reunir un buen número de almas y podrás invocar a la **Parca** para que limpie de enemigos la pantalla.
Ningún autómata es inmune al filo de su guadaña...




# OF ZIN

**<El terror mecánico de Zin ha sustituido a los zombis>**

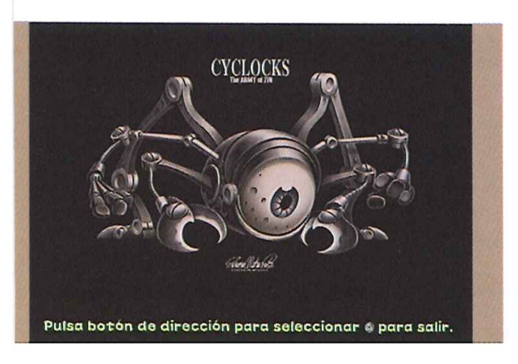
## Dos peseteros




**COMERCIANTE**
Si le salvas el pellejo podrás comprarle más salud, armaduras, calzoncillos con poderes, escudos, consejos...

**ANCIANO CABALLERO**
A cambio de su vida y algo de dinero te venderá monedas de muerte (*continues*) y nuevas técnicas de ataque.

tinadas a eliminar la creciente monotonía que conlleva matar enemigos y avanzar por el escenario continuamente. La misma **Muerte**, tras ejercer de mera comerciante en la primera parte, acompañará a **Maximo** en esta aventura, entrando en acción con sólo pulsar el botón R1 del *pad* de **PS2**. Durante breves instantes, la Señora de la Guadaña hará trizas todo lo que haya en pantalla, siempre y cuando antes le hayas proporcionado un buen número de almas. También hará aparición una legión de personajes secundarios (soldados y aldeanos) que necesitan ser protegidos de los ataques de los autómatas de **Zin**. Protege sus tristes cuellos y te recompensarán agradecidos con *items* y dinero extra, con el que adquirir nuevas técnicas para ejecutar con la espada y el martillo. Ejecutarás hasta 30 movimientos, entre *combos* y golpes especiales, dependiendo del arma escogida y de cuanta pasta hayas desembolsado al abuelete de la lanza. Bajo el liderazgo, una vez más, del gran ilustrador **Susumu Matsushita**, el único equipo de programación de **Capcom** establecido fuera de las fronteras de Japón (**Capcom Studio 8**, anteriormente conocidos como **Capcom Digital Studios**) ha producido una magnífica secuela de esa joya incomprendida llamada *Maximo*, con la esperanza de cosechar el éxito que se le negó a su predecesor. Desde luego, si ***Maximo Vs Army Of Zin*** fracasa no será por la dejadez o la falta de interés de sus creadores. Técnicamente está a la altura de las mejores producciones de **Capcom** y aunque a muchos fanáticos del universo *Ghosts'N Goblins* nos ha disgustado el alejamiento de la saga, a cambio recibimos una continuación mucho más jugable y divertida.






### MAXIMO VS ARMY OF...

**LO MEJOR Y LO PEOR**
[+] Los diseños de Susumu Matsushita.
[+] Más jugable y fácil que el Maximo original.
[–] La música es tan sosa como monótona.
[–] ¿Para cuándo un auténtico Ghosts'N Goblins 3D?

| | |
|---|---|
| **GRÁFICOS:** Como en la anterior entrega, Capcom ha hecho un gran trabajo al adaptar los diseños originales de Matsushita. | 9.1 |
| **AUDIO:** La música del Maximo original, obra de Tommy Tallarico, era mil veces mejor que la impersonal banda sonora de esta secuela. | 7.8 |
| **JUGABILIDAD:** Menos frustrante que su antecesor. El control del personaje es mucho más fiable. Difícil, aunque no imposible. | 9.4 |
| **DURACIÓN:** La consecución de todos los diseños de Matsushita es el gran aliciente para mejorar los resultados en cada misión. | 8.6 |

**CONCLUSIÓN**
12+
Más jugable que su predecesor, aunque para ello se ha sacrificado lo mejor del Maximo original: la huella de Ghosts'N Goblins. Un buen juego para comenzar el año.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
**8.9** (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

# OCIOMOVIL 5354

todo lo que suena y todo lo que te gusta, ahora en tu móvil

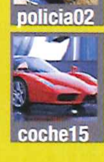
## salvapantallas





















balon02 | explosion01 | espana01 | coche05 | mona01 | mujer03 | trex01 | anillo01 | alerta01

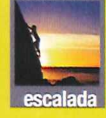
ski02 | cebra02 | matrix01 | tractor01 | tuning10 | play01 | celta01 | coche19 | invisible01

igor01 | fuego01 | satanico01 | policia02 | coche14 | bomberos01 | bio01 | balones01 | vaca05

calavera01 | metro01 | delfin01 | coche15 | tigre01 | coche16 | coche20 | espana02 | raton01

Envía un mensaje al **5354** con el texto **FOTOPS** seguido de un espacio y la referencia de la foto. Ej: **FOTOPS ALERTA01**

## salvapantallas animados










matrix | escalada | vaca | tiburon | bruja | bici | alien | camello | bio

Envía un mensaje al **5354** con el texto **ANIMADOPS** seguido de un espacio y la referencia. Ej: **ANIMADOPS BICI**

## logos & postales



torito | pesas | alonso3 | lara | karate2 | espada2 | alien | angel | barca2

frodo | tiburon | bad | notocar | bad2 | botellin | chuzo | madrid | counter2

running | cine | muerdo | k2 | matrix2 | zapatillas | pecado | perro | epiblas

simpsons | strike | camara | vampiro | vacas | espana5 | lobo | europa | pirata2

halloowen | counter | huesitos | cola | space1 | gym | men | manga4 | hormiga

Envía un mensaje al **5354** con el texto **LOGOPS** para bajarte un logo y/o **POSTALPS** para bajarte una postal, seguido de un espacio y la referencia del logo o de la postal que quieras. Ej: **LOGOPS FRODO** o bien **POSTALPS COLA**

## superbromas

Disfruta con la cara que pondrán tus amigos con las bromas que hemos preparado. Envía **BROMAPS** seguido de un espacio y la referencia de la broma elegida al **5354**. Ej: **BROMAPS REVISTA**

- Suscripción a Mundo Erótico (ref. **revista**)
- Agencia matrimonial (ref. **matrimonio**)
- Declaración para ella (ref. **declaraella**)
- Declaración para él (ref. **declarael**)
- Confirmación viaje romántico (ref. **viaje**)
- Anoche estuviste fantástica (ref. **fantastica**)
- Anoche estuviste fantástico (ref. **fantastico**)
- Productora TV (ref. **productora**)
- Bronca de novia para el (ref. **broncael**)
- Bronca de novio para ella (ref. **broncaella**)

## buzones



Vacila a tus amigos y envíales un eructo o un pedo.
Envía **PEDOPS** o **ERUCTOPS** al **5354**

## beso



¿Quieres enviar un sonoro beso al oído de quien desees?
Envía **BESOPS** al **5354**

## nombres color












modelo 1 | modelo 2 | modelo 3 | modelo 4 | modelo 5

modelo 6 | modelo 7 | modelo 8 | modelo 9 | modelo 10

Envía un mensaje al **5354** con el texto **NOMBRECOLORPS** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras, junto con el número del modelo elegido. Ej: **NOMBRECOLORPS ELENA7**

# ALERTAS OCIOMOVIL 5115

Descubre el nuevo servicio de Ociomovil. Pide lo que quieres y nosotros nos ocupamos de buscarlo y enviártelo para que tu móvil esté a la última. Por sólo 0,20 € el mensaje, te apuntas... y te olvidas.

### Caja sorpresa

para móviles multimedia

Salvapantallas, nombres color, melodías polifónicas, fondos color animados,...
Con este servicio podrás descubrir todas las posibilidades de tu teléfono. Cuando menos te lo esperes recibirás nuevos productos para personalizar tu móvil por sólo 0,20 €. Envía **ALTAPS** (espacio) y la palabra **SORPRESA** al **5115**. **Ej. ALTAPS SORPRESA**

### Chistes

¿Te gusta hacer reír a tus amigos? Ahora lo tienes muy fácil, suscríbete a nuestro servicio de chistes y serás el centro de todas las fiestas. Envía **ALTAPS** (espacio) y la palabra **CHISTE** al **5115**. **Ej. ALTAPS CHISTE**

### Estrenos de cine

¿Quieres saber qué películas se estrenan en tu provincia con sólo mirar al móvil? Envía **ALTAPS** (espacio) **ESTRENOS** (espacio) y el nombre de tu provincia al **5115**. **Ej. ALTAPS ESTRENOS ALAVA**

### Eventos

Exposiciones, teatro, encuentros, jornadas... los principales eventos culturales de tu provincia, en tu móvil.
Envía **ALTAPS** (espacio) **EVENTOS** y el nombre de tu provincia al **5115**. **Ej. ALTAPS EVENTOS ALAVA**

### Horóscopo

¿Quieres conocer tu futuro? Apúntate ya a nuestra alerta de horóscopo y lo sabrás con sólo mirar tu móvil.
Envía **ALTAPS** (espacio) y tu signo al **5115**. **Ej. ALTAPS SAGITARIO**

### Top popero

¿Tienes un móvil polifónico y quieres tener las melodías más cañeras? Envía **ALTAPS** (espacio) y la palabra **POPERO** al **5115** y tendrás en tu móvil a tus artistas favoritos. **Ej. ALTAPS POPERO**

### Viajes

¿Harto de buscar por las agencias? Recibe las mejores ofertas de viajes y vuelos, hoteles, casas rurales.
Envía **ALTAPS** (espacio) **VIAJE** al **5115**. **Ej. ALTAPS VIAJE**

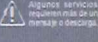
**Nuevo servicio de alertas, el mejor compañero para tu móvil.**
Para darte de baja de nuestras alertas envía BAJA (espacio) y el nombre del servicio al 5115. Ej: BAJA SORPRESA

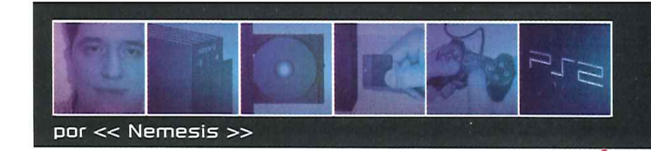
para móviles movistar






Coste por mensaje 0,90 euros + IVA

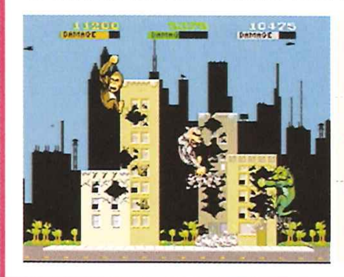


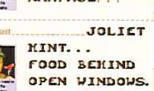



por << Nemesis >>

## RAMPAGE

En 1986, **Bally Midway** realizó un homenaje a las películas de monstruos gigantes (**Godzilla**, **King Kong**...), con este *arcade* protagonizado por tres enormes mutantes, dedicados en cuerpo y alma a la destrucción de una ciudad con la única ayuda de sus puños.





## GAUNTLET

Una *coin-op* revolucionaria: un mago, un bárbaro, una valkiria, un elfo y cientos de laberintos para recorrer...









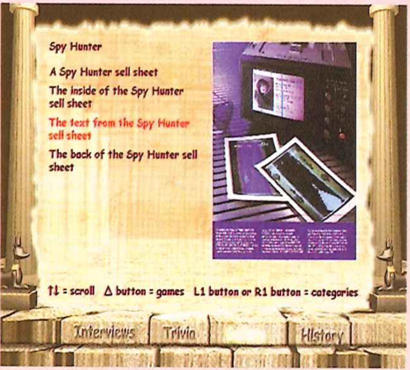
# MIDWAY ARCADE

## Llevate a casa 24 leyendas recreativas de los años

**FICHA TÉCNICA**

- COMPAÑÍA: MIDWAY
- DESARROLLADOR: DIGITAL ECLIPSE
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- COIN-OP INCLUIDAS: 24
- CONTINUES: INFINITOS
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS.
- NIVELES DIFICULTAD: DEPENDE COIN-OP
- MEMORY CARD: 66 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 24.95€






## PAPERBOY



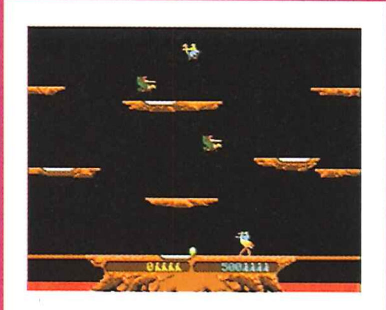

Ya lo dijimos hace un mes con motivo de las primeras imágenes de *Spy Hunter 2*: **Midway** es una de las compañías que más y mejor ha sabido valorar su envidiable catálogo de recreativas clásicas (que aumentó notablemente tras la adquisición de la división recreativa de **Atari**). La mejor prueba de ello es este recopilatorio, que bajo el título de ***Midway Arcade Treasures***, reune nada menos que 24 *coin-op* clásicas, perfectamente emuladas en **PlayStation 2**. ***Gauntlet***, ***Smash TV***, ***Spy Hunter***, ***Paperboy***... Por poco más de un Euro por recreativa (***Midway Arcade Treasures*** tiene un PVP de sólo 24,95 Euros) podrás llevarte a casa un buen pedazo de la historia de los videojuegos. Aunque más de uno hubiera pagado gustoso los 60 Euros habituales por jugar en casa a una versión (por fin perfecta) de ***Gauntlet***, la valiente y loable decisión de **Midway** de ofrecer esta magnífica recopilación por un precio tan bajo hará posible que muchos de estos clásicos sean conocidos por las nuevas generaciones, además de por los *freaks* «ochenteros». De acuerdo, la presentación del producto deja mucho que desear respecto a *Activision Anthology*, que amenizaba la selección de juego con música de **Soft Cell** (*Tainted Love*) o **A-Ha** (*Take On Me*), pero la excesiva sobriedad del menú del juego (cercano a la simplicidad de los menús de una película en DVD) queda compensada por la incontestable calidad de algunas de las recreativas incluidas en esta recopilación. No todos los dias tenemos la oportunidad de jugar en **PlayStation 2** a verdaderos clásicos de la talla de ***Super Sprint*** o ***Marble Madness***. Como suele suceder con todas las recopilaciones, en ***Midway Arcade Treasures*** acabarás echando en falta alguna de tus *coin-op* favoritas y preguntándote por qué no las han incluido en lugar de determinados bodrios. Pero en lineas generales, la elección de clásicos ha sido bastante acertada. Entre las memorables piezas arqueológicas que ofrece ***Midway Arcade Treasures***, además de las mencionadas ***Super Sprint***, ***Marble Madness*** y ***Gauntlet***, podrás encontrar los no menos queridos ***Paperboy***, ***Spy Hunter***, ***Smash TV***, ***720°*** o ***KLAX***. En el apartado de «reliquias de interés variable»

## 720º

El verdadero ancestro de la saga *Tony Hawk*. Seguro que el famoso rey del *skate* pasó gran parte de su infancia y adolescencia «puliéndose» los cuartos con esta recreativa, pionera a la hora de introducirnos en las acrobacias con monopatín.



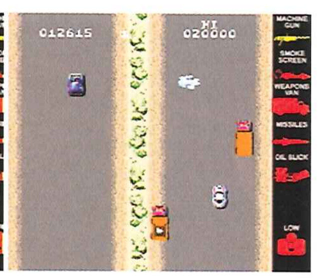
## JOUST



## SPY HUNTER

Aunque **Digital Eclipse** haya pasado olímpicamente del formato de pantalla original, este clásico conserva todo su encanto... y su enorme dificultad.

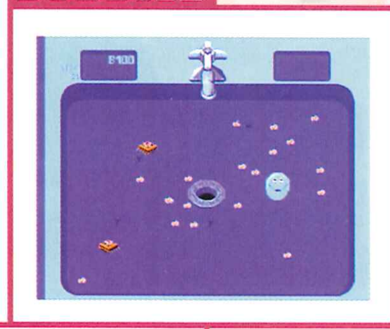




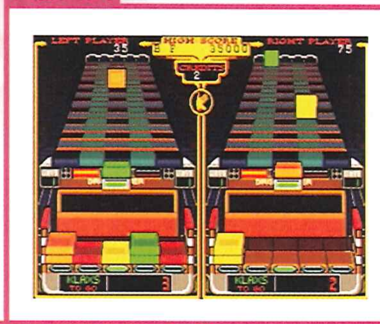
## JOUST 2



## BUBBLES



## KLAX



# TREASURES

## 80/90 por un precio sorprendente

## MARBLE MADNESS

Aunque parezca difícil de creer viendo sus gráficos, el gran clásico de los clásicos vio la luz en el lejano 1984. Y sigue siendo un verdadero vicio...





## BLASTER



## SPLAT!



## VINDICATORS



## SMASH TV

Aunque en su dia fue formidablemente adaptada a **SNES**, aquella versión no puede competir con este auténtico clon de la *ROM* original. Incluso conserva el control con dos *joysticks*, en este caso, las dos palancas analógicas del *pad* de **PS2**.





están las dos entregas de ***Joust*** y las dos de ***Defender***, ***Rampage***, ***Tapper***, ***Toobin'***, ***Robotron 2084*** o ***Rampart***. Y por último, están aquellas que ofrecen un mero interés histórico, ya que por lo demás son un tostón a la hora de jugar: ***Bubbles***, ***Stargate***, ***Splat!***, ***Stargate***, ***Satan's Hollow***, ***Vindicators***, ***Blaster*** y ***Roadblasters***. Aunque desde **Digital Eclipse**, autores de la recopilación, se presenta a ***Midway Arcade Treasures*** como una auténtica emulación de las *ROMS* originales (algo así como el *MAME*, pero para **PS2**), lo cierto es que algunas recreativas han tenido más fortuna que otras en este salto a la consola de **Sony**. La conversión de ***Gauntlet*** es impecable (por sonido y por ofrecer 4 jugadores simultáneos), al igual que la de ***Smash TV*** (únicamente «rasca» un poco al pasar de un plató de TV a otro), pero la de ***Spy Hunter***, por ejemplo, se olvida completamente del formato original de pantalla (vertical) y presenta un *scroll* brusco que no hace justicia al original. La conversión de ***Marble Madness*** y ***Super Sprint*** son perfectas (aunque a más de uno le costará habituarse al *pad* analógico que sustituye al volante de la *coin-op*), al igual que la de ***720º***, auténtica antecesora de la saga *Tony Hawk*. Las 24 recreativas se acompañan de numerosos extras, que van desde anuncios impresos de la época a imágenes de las ➔

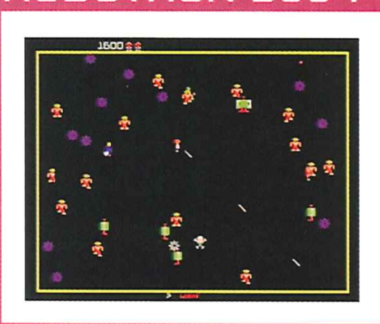
**<24 mitos recreativos por menos de 25 Euros>**

por << Nemesis >>

## ROADBLASTERS

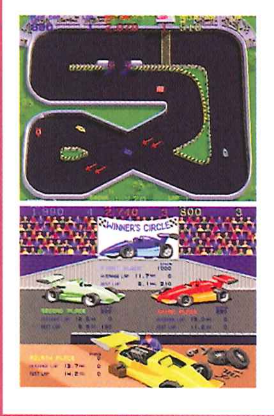


## ROBOTRON 2084

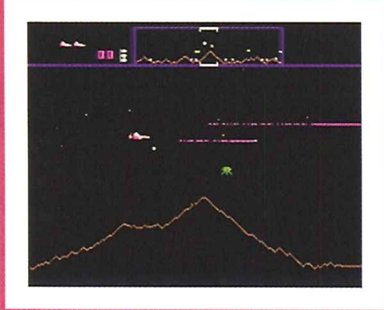


## SUPER SPRINT

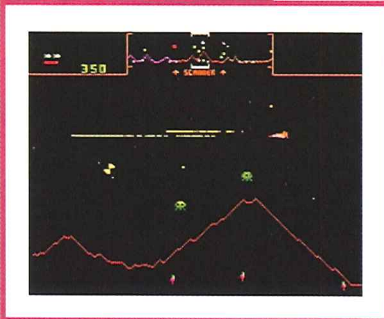
Seguro que tú también te quemaste el sueldo con esta máquina, célebre por sus tres volantes y por proporcionar horas y horas de risas y piques entre tres amigos. Comprarás un *Multitap* sólo por ***S. Sprint***.



## DEFENDER



## DEFENDER II



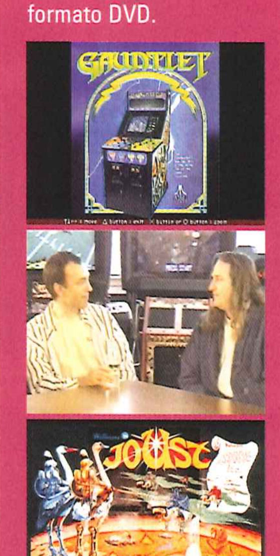
## RAMPART



## Extras

**Fotos de la época, anuncios y vídeos**

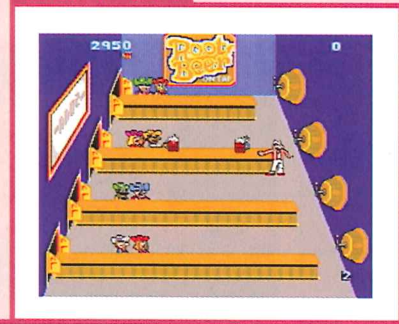
Cada una de las 24 recreativas ofrece información, imágenes e incluso vídeos con entrevistas a sus creadores, con una calidad de imagen bastante baja, teniendo en cuenta las posibilidades del formato DVD.



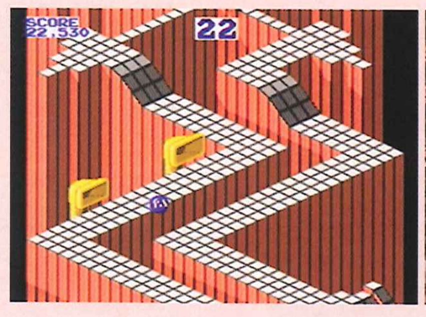
## SATAN'S HOLLOW



## TAPPER



**<Conecta un Multitap a tu PS2 y prepárate para revivir la magia de Gauntlet y Super Sprint>**





## SINISTAR



## TOOBIN'



cabinas originales, bocetos e incluso vídeos con entrevistas a los programadores (rescatados del *Midway's Greatest Arcade Hits Vol.2* de **Dreamcast**, lo que implica una calidad de imagen bastante deficiente para tratarse de un DVD-ROM). Lástima que **Digital Eclipse** no se haya animado a incluir nuevas entrevistas, teniendo en cuenta la importancia que muchas de estas recreativas han tenido posteriormente en la industria. Aunque hoy en dia ***Defender*** no puede provocar más que risa, en su época fué una verdadera revolución, lo mismo que ***Robotron 2084*** (antecesor de ***Smash TV*** y *Total Carnage*). ¿Y que se puede decir de ***Gauntlet***? Su revolucionaria mecánica aunó la adicción y la inmediatez de una recreativa con las principales señas de identidad del incipiente fenómeno del rol, uniendo a cuatro jugadores en una mágica aventura que no tendría fin... mientras durasen las monedas en sus bolsillos. Pero el fetichismo no es ni mucho menos, la principal razón para adquirir esta fantástica recopilación. Es francamente difícil encontrar una experiencia multijugador más satisfactoria que la que ofrecen ***Gauntlet*** o ***Super Sprint***. Y por menos de 25 Euros: menos de la mitad de lo que suelen costar los lanzamientos en **PlayStation 2**. Si posees un **PC** y el *MAME*, quizás no te merezca la pen. De lo contrario, ya estás tardando en ir a la tienda para conseguir este tesoro. ▮

### MIDWAY ARCADE T.

**LO MEJOR Y LO PEOR**

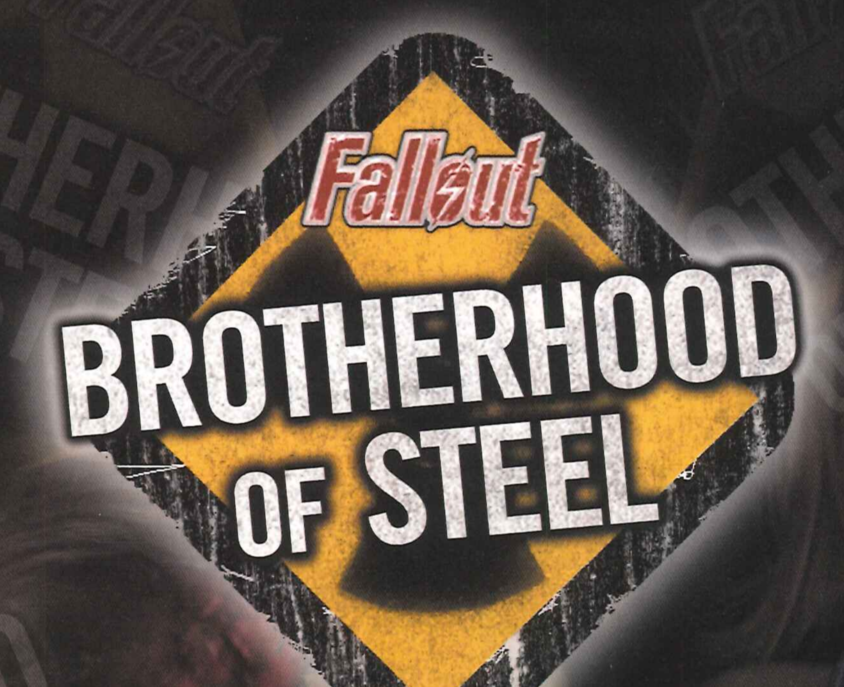
[+] Jugar a Gauntlet, Smash TV o S. Sprint con amigos.
[+] El precio es increíble [¡Menos de 25 Euros!].
[+] Salvo algunos ladrillos, la selección es impecable.
[−] La calidad de los vídeos es lamentable.

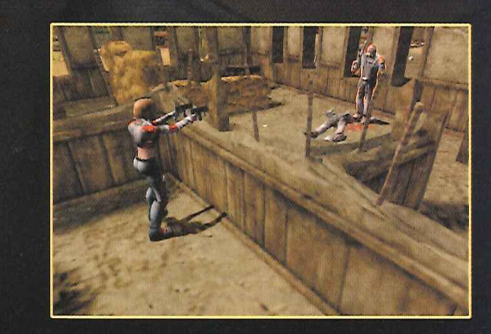
| | |
|---|---|
| **GRÁFICOS**: De acuerdo, no pueden compararse a los lanzamientos actuales para PS2, pero son idénticos a las coin-op originales. | 8.0 |
| **AUDIO**: Lo mismo puede decirse del sonido. Eso si, la voz digitalizada de Gauntlet sigue siendo una verdadera pasada. | 7.5 |
| **JUGABILIDAD**: A pesar del paso de los años, Marble Madness, Smash TV, Super Sprint y Gauntlet son irresistibles. | 9.3 |
| **DURACIÓN**: Las recreativas multijugador te garantizan meses y meses de risas con tus amigos. | 9.0 |

**CONCLUSIÓN** 12+

Una de las mejores recopilaciones jamás ideadas para consola. Por poco más de un Euro por clásico, disfrutarás de recreativas tan memorables como Gauntlet o Super Sprint



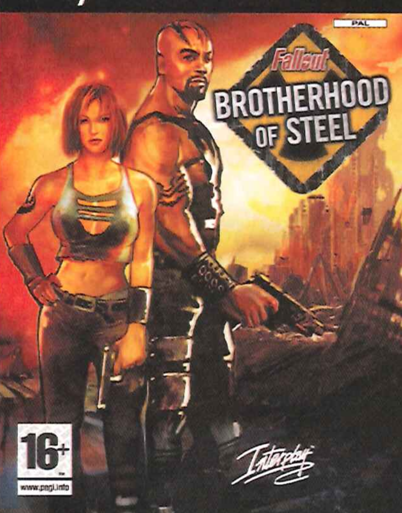









# BIENVENIDO AL YERMO

En donde la humanidad lucha por su existencia tras una devastadora guerra nuclear.
Como miembro de la Hermandad del Acero, tus misiones ayudarán a introducir la paz en este mundo postapocalíptico.

**VERSIÓN ÍNTEGRA EN CASTELLANO**





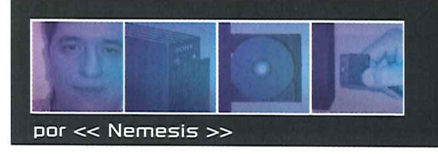

PlayStation®2












**DUELO A KATANA**
**Ninja** es capaz de partir a sus enemigos en dos de un mandoble.







*Cada escenario encierra numerosas trampas.*





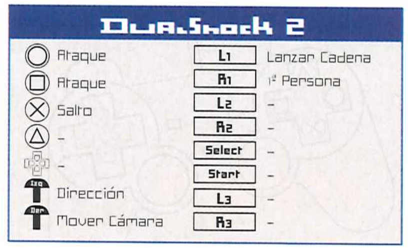
*Prepárate para rodar al estilo Marble Madness.*

# I-NINJA

## Un ninja con corazón occidental

**FICHA TÉCNICA**

- COMPAÑÍA: NAMCO
- DESARROLLADOR: ARGONAUT GAMES
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: PLAT./BEAT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- HORAS DE JUEGO: 8 - 10
- VIDAS: 3
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 377 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€



**DualShock 2**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ○ Ataque | | L1 | Lanzar Cadena |
| □ Ataque | | R1 | 1ª Persona |
| ✕ Salto | | L2 | – |
| △ – | | R2 | – |
| Cruceta – | | Select | – |
| Izq Dirección | | Start | – |
| Der Mover Cámara | | L3 | – |
| | | R3 | – |

Duelos a *katana*, acrobacias sobrehumanas, *shurikens*... Todas las señas de identidad del cine de *Ninjas* están presentes en este nuevo *arcade* de la factoría **Argonaut**, construido a medio camino entre el *beat'em-up* y el *arcade* de plataformas de toda la vida. Pese a su mecánica, *look* puramente japonés y tratarse de un encargo de **Namco**, ***I-Ninja*** ha sido desarrollado en su totalidad en tierras inglesas por **Jez San** (*Starfox*, *Starglider*) y su equipo. La trama de *I-Ninja*, muy humorística, no olvida incluir referencias a otros temas clásicos del cine japonés, como los *mechas* gigantes, con un combate entre dos brutos mecánicos en la tradición de *Mazinger Z*. Y es que, por encima de sus encantadores gráficos y su gran jugabilidad, el principal activo de ***I-NInja*** es su variedad.

Al margen de combatir a los malvados *ninjas Ranx* y correr por las paredes, el usuario tiene ocasión de participar a lo largo de la aventura en numerosos mini-eventos. Pequeñas pruebas como el mencionado duelo de robots, manejar una bola gigante al estilo *Marble Madness* o impedir una invasión marítima mediante el uso de un cañón son sólo algunas de las cosas que podrás hacer en el primero de los cinco mundos que estructuran este juego, de impecable factura técnica. Bajo un *look* pseudo-japonés y *superdeformed*, ***I-Ninja*** alterna las sucesivas misiones con pequeñas secuencias e *intros*, diseñadas nada menos que por **Don Bluth** y **Gary Goldman**. **Bluth**, padre de *Dragon's Lair* o *Space Ace* y reconocido como uno de los más importantes directores de animación de la historia; no pasa por su mejor momento profesional desde el estrepitoso fracaso económico de *Titan A.E.* pero conserva todo su talento, como queda patente en los divertidos encuentros entre **Ninja** (el protagonista) y su fantasmal **Sensei**.

Como todos los productos de **Sony C.E.**, ***I-Ninja*** llega además impecablemente doblado al castellano, lo que le hace aún más atractivo de cara a su público potencial: los chavales. En ***I-Ninja*** no encontrarás la sangría habitual en otros juego de *ninjas*. El plasma es verde y aparece poco en pantalla, ya que **Argonaut** ha preferido centrarse más en la acción y la comicidad, en detrimento del realismo y la violencia, lo que alegrará a padres y educadores. Pero ¡ojo! ***I-Ninja*** no es un juego sólo para niños. Son precisamente los adultos quienes mejor sabrán apreciar la parodia de temás clásicos (películas de *ninjas*, *anime*, etc.).



**I-NINJA**

**LO MEJOR Y LO PEOR**

[+] Los mini-eventos, por variedad y número.
[+] El fantástico doblaje al castellano.
[+] Los gráficos, aunque simples, son impecables.
[–] Hay muchos títulos parecidos a este.

| | |
|---|---|
| **GRÁFICOS**: Buenos y sólidos entornos gráficos. Lo mejor del juego es la gran expresividad del personaje protagonista. | 8.7 |
| **AUDIO**: Como suele ser habitual en los productos distribuidos por Sony C.E., el doblaje es sencillamente fantástico. | 8.6 |
| **JUGABILIDAD**: Los controles no pueden ser más sencillos y la dificultad, aunque alta, no llega a ser para nada frustrante. | 8.8 |
| **DURACIÓN**: Te llevará de unas ocho a diez horas acabar el juego, aunque siempre podrás repetir los mini-eventos. | 8.0 |

**CONCLUSIÓN** 7+

Aunque no hará historia en el catálogo de PS2, I-Ninja es divertido, variado y ofrece un buen entorno gráfico. Un producto no muy original, pero muy cuidado.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

**8.7** (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL




# Videojuegos

Nuevo sistema de clasificación por edades de los videojuegos

www.pegi.info

## Calificación por edades

Cada videojuego será clasificado dentro de uno de los cinco **niveles de edad disponibles**, siendo indicado con uno de los siguientes marcadores de edad en el frontal y trasera del mismo.

Indicadores de edad para mayores de:







3+ 7+ 12+ 16+ 18+

www.pegi.info www.pegi.info www.pegi.info www.pegi.info www.pegi.info

## Pictogramas informativos

Cada videojuego, excepto aquellos clasificados 3+, mostrará además uno o más pictogramas de contenidos en la parte trasera, **indicando las razones principales por las que ha sido dada la clasificación de edad**.


Violencia


Sexo o Desnudez



Miedo


Drogas



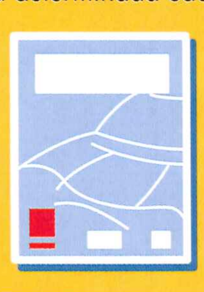
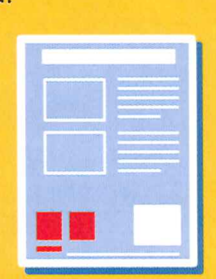
Lenguaje Soez


Discriminación

*El descriptor de miedo será utilizado con mayor frecuencia en los 7+ para indicar que el juego puede asustar a niños pequeños*

## ¿Dónde mirar?

En la parte inferior del frontal del videojuego, encontramos un indicador PEGI que nos muestra la edad recomendada con la que se clasifica el producto. En la trasera, además encontraremos un pictograma que nos indica las características concretas por las que se clasifica el producto dentro de una determinada edad.



# Una elección de total confianza







aDeSe

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO

www.adese.es



VIDEO JUEGOS ©
Splinter Cell 1084
Solitario 1013
Dessailly Pro Soccer 1020
Chess 1217
Six Raven Shields 1085
X Men 1215
Prince of Persia
LAS ARENAS DEL TIEMPO
1281
ENVÍA START Código del juego AL 5646
Ej: envía START 1084 al 5646 para jugar al "SPLINTER CELL" en tu móvil
Speed Devil 1014
Skate & Slam 1012
Rayman 3 1018
Siberian Strike 1011
Adventurer 1250
Prince of Persia 1005
puedes llamar al: 806 52 62 10
© 2003 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Rayman 3, Splinter Cell, Speed Devils, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six Raven Shield is trademarks of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Under license by Ubi Soft Entertainment. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. © 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia and Prince of Persia The Sands of Time are trademarks of Jordan Mechner used under license by Gameloft. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia. Marvel, X-Men and related characters: TM & © 2003 Marvel Characters, Inc. X2: X-Men United Film Elements: © 2003 Fox
LOGOS Y TONOS
LO MEJOR
55960 Eminem 8 mile
54388 El canto del loco La madre de Jose
54210 Mago de oz Fiesta pagana
54353 El chombo Papi Chulo
54276 Los Chichos Ni mas ni menos
53384 Prezioso Voglio vederti danzare
54394 Alejandro Sanz No es lo mismo
54407 Queco Tengo
59743 Black Eyed Peas Where is the love
54391 Andy y Lucas Son de amores
59168 Bob marley No woman no cry
60570 Evanescence Bring to life
54387 Malena Gracia Loca
59709 Beyonce Crazy in love
54400 Andy y Lucas Tanto la queria
53205 Safri duo Samba adagio
53362 Dj Lasha Giulia
54368 David Civera Bye bye
53240 DJ Tiesto Lethal industry
54274 Mago de Oz Hasta que el cuerpo ...
29087 ESPAÑA!
09012
09016
20138 MARIA
06351
21019
03503
06047
21188 NO FEAR
09013
POP
59045 Mike oldfield Tubular bells
59706 Sean Paul Get busy
59626 50 Cent In Da Club
59741 Dido White flag
59604 Eminem Lose Yourself
59468 Eminem Without Me
59727 50 Cent Dont push me
59592 Avril Lavigne Skater boy
59143 Police Every Breath You Take
59580 Nelly Dilema
64100 50 Cent Pimp
64119 Kylie Minogue Slow
59605 Robbie Williams Feel
64112 Sean Paul Give me the light
59750 Pink Trouble
59749 Beyonce feat ... Baby boy
59730 Robbie Williams Something Beautiful
59599 Jennifer Lopez Jenny from the block
ROCK
60238 Metallica Nothing Else Matters
60024 Europe The final countdown
60213 Iron Maiden The Trooper
60278 Kate Ryan Desenchantee
60118 Linking park In the end
60013 Iron maiden Number of the beast
60012 Guns n roses Sweet child of mine
60611 Evanescence Going under
60004 Acdc Highway to hell
60045 Rolling Stones Satisfaction
60015 Metallica Enter sandman
60078 Mike Oldfield Moonlight Shadow
60073 Bon Jovi Livin On A Prayer
60614 Linking park Numb
60269 Tatu All the things she said
60399 Black Sabbath Paranoid
60227 Stereophonics have a nice day
60556 Iron Maiden Fear of the dark
NUEVO
30008
06131
03142
27202
09150
06060
02082
06070
21010
03039
ENVÍA IN Código del Logo o Tono AL 5646
Ej: envía IN 54274 al 5646 para que suene "Hasta que el cuerpo aguante" en tu móvil
HIMNOS
55011 H. de España
55058 Cara al sol
55024 H. de la Legion
68014 Hala Madrid
68002 Cant del Barca
68030 100 Real Madrid
68004 Athletic de Bilbao
55022 Els segadors
55059 Asturias
68001 Atletico de Madrid
55060 Guardia Civil
55025 Partido Popular
68015 Real Sociedad
68010 H. del Osasuna cf
68026 We are the champions
55023 H. de Galicia
68003 H. del Betis
68020 H. del Zaragoza cf
68016 H. del Sevilla fc
68021 Champions league
o llama al: 806 52 62 80
GIGANTES
75333 DB
75142 09066066049
75337
75352
75022
75002
75005
75151
75023
75012
75019
75381
ESPECIALES
65021 Paquito chocolatero
50009 La internacional
64059 To Zanarkand
65011 Mi carro
65039 Soy minero
64047 Metal gear solid
71031 sakura saku
71017 The Great Warrior
71015 Zankoku na tenshi no thesis
SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES Y EDITORES
SGAERMV&M/513/09/9019
...y mucho mas en tu web...
WWW.MOVILATOPE.COM
FOTOS A COLOR
36613
35427
36469
37025
35937
36502
36325
35506
36907
36305
ENVÍA TELE Código FOTO AL 5646
Ej: envía TELE 36486 al 5646 para tener al TORO en tu móvil
37207
35497
35506
36486
36283
36508
36628
35252
37217
36903
36646
37218
puedes llamar al: 806 52 62 60


LOGOS Y TONOS
DISCO
53014 Sash Ecuador
53237 Chasis Universe
72107 DJ Sakin Braveheart
53221 Barthez Infected
72191 Techno syndrome Mortal kombat
61048 Chemical Brothers Hey boy hey girl
53252 Faithless Insomnia
53257 Milk Inc Never Again
53009 Boomfunk Mc Freestyler
53199 Barthez On the move
53262 DJ Tiesto Suburban train
53060 Energy 52 Cafe del mar
61012 Prodigy Breathe
53037 Gloria Gaynor I will survive
53346 Panjabi mc Mundian to bach ke
61018 Depeche Mode Enjoy The Silence
53238 Luna park Space melodie
53341 Ingrid Tu es foutu
60617 Outlandish Aisha
53363 Dj Ross Emotion
SELECCIÓN
09302
18259 CENTRAL
30002
30023
21012
18437 Mago de Oz
30003
16223 TROMPA
16188 culeet!!
03040
CINE
51005 El Exorcista
51027 Mision imposible
51021 La Pantera rosa
51003 El bueno el feo, malo
57005 Tarzan
51075 Gladiator
51000 Darth Vader
51036 Titanic
51111 Pulp fiction
51113 May It Be
51087 Terminator
51092 Harry Potter
51131 Concerning Hobbits
51008 El Padrino
51033 Star wars
51127 La vida es bella
51158 Rocky
51013 Indiana Jones
51001 Addams Family
ANIMALES
03520
02279
03004
03091
03383
03084
03112
09195
02015
03002
LOVE
49053 TE AMO
49150 Eres un
49105 TE QUIERO
02237 AMOR
02347 TE QUIERO
30047 ...hola guapo
20022 Eva
02021
02373
21183
NACIONAL
54275 Alex Ubago Me muero por conocerte
54402 David Bisbal Rosas y espinas
54395 Fran Perea Los Serrano
54231 Juanes A dios le pido
54272 Mago de Oz Danza del fuego
54180 Seguridad social Chiquilla
54371 Camela Nunca debi enamorarme
54289 David Bisbal Mienteme
54323 Beth Dime
54133 Hombres G Sufre mamon
54326 Upa Dance Sambame
54306 Diego Torres Color Esperanza
54398 Luis Miguel Te necesito
54354 Dinio Haciendo el amor
54257 Chenoa Cuando tu vas
54259 David Bisbal Llorare las penas
54369 Oreja de V. Gogh Puedes contar conmigo
54291 David Bisbal Digale
54361 Hotel Glam Es una lata el trabajar
NOVEDADES
59765 Busted Crashed the wedding
59764 Beyonce Yes
59763 50 Cent Patiently waiting
53387 Ian Van Dahl I cant let you go
60642 Star sailor Fever
59762 Mark Ronson Ooh wee
59761 Blazin Squad Flip reverse
59760 Obie Trice Got some teeth
59759 Liberty X Jumpin
59758 Fabolous Into you
71035 manga dragon ball
71027 Inuyasha Change the world
71061 F. Fantasy X Suteki da ne
ENVÍA IN Código del Logo o Tono AL 5646
Ej: envía IN 53240 al 5646 para que suene "Lethal industry" en tu móvil
TV
62073 Shin Chan
62023 Simpsons
62027 Fraggle rock
62039 Rasca y pica
62096 Las tapitas
62094 Mas que nada
57005 Tarzan
62098 La cremita
62050 Los Munsters
62000 Benny Hill
62067 Chihuahua
62007 El equipo A
62043 SouthPark
62036 Friends
62009 Expediente X
62015 Los picapiedras
62029 Verano azul
62005 Coche fanta...
o llama al: 806 52 62 80
75347
75112
75139
75126
10121
75343
75362
75121
75370
75060
75007
75114
top 20 polifónicas
82652 Mago de Oz Fiesta Pagana
83796 El canto del loco La madre de Jose
83599 El chombo Papi chulo
83584 Evanescence Bring me to life
81689 David Bisbal Rosas y espinas
80726 Bob Marley No woman no cry
82935 Navajita Plateá Noches de bohemia
83662 Beyonce Crazy in love
83228 Safri Duo Samba Adagio
80277 Metallica Nothing else matters
83914 Alejandro Sanz No es lo mismo
80001 50 Cent In Da Club
83604 Malena Gracia Loca
80002 EMINEM Lose Yourself
80056 Faithless Insomnia
82380 Los Chunguitos Dame Veneno
80298 Metallica Master of Puppets
80239 Europe Final Countdown
80293 Bon Jovi Its my life
83675 DJ Tiesto Flight 673
MAS DE 130 MELODÍAS ...ENCUENTRA LA TUYA!
Rock
83844 Seal Get it together
83657 Rolling stones Start me up
83650 Metallica Saint Anger
81459 Deep Purple Smoke on water
83885 Linkin Park Numb
80137 Metallica Enter Sandman
83586 Linking park Somewhere I belong
80217 Rolling Stones Satisfaction
83873 Evanescence Going Under
80321 Metallica Unforgiven
80111 Guns and Roses Sweet Child of Mine
80012 Avril Lavigne Sk8er Boi
80478 Aerosmith Crazy
83916 Limp Bizkit Eat you alive
80366 Bon Jovi Living on a Prayer
80030 2Pac Changes
80150 The Verve Bitter sweet symphony
80323 Metallica Battery
Españolas
82004 Juanes A Dios le pido
83849 Mago de Oz Molinos de viento
83856 Oreja de V. Gogh 20 de enero
84034 F. Perea Uno mas uno son siete
82835 D. Bisbal Miénteme
82430 A. Orozco Devuélveme la Vida
83902 Andy y Lucas Son de amores
81690 David Civera Bye Bye
83290 Alex Ubago Sin Miedo a Nada
83598 Mana Mariposa traicionera
82740 H. Del Silencio Maldito Duende
81691 Ricky Martin Jaleo
83642 Hombres G No te escaparas
82284 Diego Torres Color Esperanza
83609 Sex bomb Ven ven ven
81687 O.V. Gogh Puedes contar conmigo
84057 Chenoa En tu cruz me clavaste
82886 Los Chichos Ni más, ni menos
83933 Oreja de V. Gogh Rosas
82364 Seguridad Social Chiquilla
Disco
80093 Sash Equador
83580 Scooter Weekend
80642 Depeche Mode Enjoy the silence
81684 Panjabi Mc Mundian to bach ke
80041 DJ Sammy Heaven
83786 Kate Ryan Desenchantee
81685 In-grid Tu es foutu
80067 DJ Quicksilver Belissima
80197 Darude Sandstorm
83863 Safri Duo Fallin high
81664 Robert Miles Children
83814 Benny Benassi Satisfaction
83667 Panjabi MC Jogi
82361 Dj Bobo Chihuahua
83661 DJ Murphy Brown Axel F 2003
80554 Daft Punk One more time
83858 Sonique Alive
83905 The Prodigy Out of space
83911 The prodigy Weather Experience
ENVÍA BSO Código POLIFÓNICA AL 5646
Ej: envía BSO 83675 al 5646 para que suene "Flight 673" en tu móvil
POP
80269 Bomfunk MCs TFreestyler
80472 Police Every breath you take
80062 Linkin Park In The End
83797 Tanga girls Mas que nada
80045 Eminem Without Me
83918 B. Eyed peas Where is the love
80406 A-ha Take on me
83585 Kate Ryan Libertine
83907 Kylie Minogue Slow
80831 Bob Marley Jammin
80078 Michael Jackson Billy Jean
83927 Robbie Williams Sexed up
83653 Tatu All the things she said
83881 Dido White flag
83896 Santana Europa
83297 MSM Sobe Son
84068 Rammstein Du hast
CINE y TV
80017 Mision Imposible
80043 Terminator
80143 La pantera rosa
80024 Matrix
80096 Pulp Fiction
83658 Star Wars
80044 Rocky
80014 James Bond
80125 Mortal Kombat
80091 20th Century Fox
83619 Torrente
84067 El Exorcista
84064 Darth Vader
80080 Grease
HIMNOS
83188 Real Madrid
83808 H. de España
82172 Barcelona
82124 Atl.De Madrid
82123 Athl.De Bilbao
83809 Guardia Civil
82190 Betis
83258 Sevilla F.C.
83477 H. de Valencia
82737 Malaga
82411 Dep. Coruña
82278 Celta De Vigo
82742 Mallorca
84049 Sc. the brave
806 52 62 50
35568
I LOVE YOU
36523
35934
37204
36303
37195
36608
36483
36925
37215
36281
36337
36494
36648
ENVÍA TELE Código FOTO AL 5646
Ej: envía TELE 37204 al 5646 para tener una VACA CON GAFAS en tu móvil
36094
35439
36304
37211
36633
36927
36614
36442
36164
37216
... Y ANIMACIONES DE ANIMALITOS
VAQUITA
PINGÜINO
CONEJITO
DINO
DUMBO
TORTUGUITA
GALLO
CONEJO
DRAGO
DOG
SNAKE
Envía TELE DINO al 5646 para que DINO se mueva en tu móvil!

por << Anna >>

Haz que Asterix tome la poción y será más fuerte.

**EN EQUIPO** Acaba con centenares de soldados romanos con el mortero. Para ello, apunta el cañón con **Obelix** y dispara con **Asterix**.

# ASTERIX & OBELIX XXL

## Nuevas y divertidas aventuras galas en exclusiva para PS2




**FICHA TÉCNICA**

- COMPAÑÍA: ATARI
- DESARROLLADOR: ÉTRANGES LIBELULLES
- DISTRIBUIDOR: ATARI
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MUNDOS: 6
- EXTRAS: 2
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 349 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 49.95€



**DUALSHOCK 2**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ○ | Embestir | L1 | Ideafix |
| □ | Puñetazo/Acción | R1 | - |
| ✕ | Salto | L2 | - |
| △ | Golpear | R2 | Inventario |
| Cruceta | - | Select | - |
| Izq | Dirección | Start | Menú Pausa |
| Der | Mover Cámara | L3 | - |
| | | R3 | Centrar Cámara |

Lo cierto es que si no eres amante de los cómics de **Goscinny** y **Uderzo** pereza da ponerse a jugar a un juego de *Asterix & Obelix*, pero es una gran equivocación comenzar con fatal premisa. ***XXL*** posee todos los condicionantes para ser el título idóneo para aquellos que busquen acción rápida para pasar momentos de pura diversión. Además, su sencillo desarrollo lo hace apto para niños y no tan niños. Y si encima eres un incondicional de estos tebeos, éste es tu juego. Todas las localizaciones, personajes y hasta ellos mismos (**Asterix** y **Obelix**) están recreados con gran fidelidad al original. Desde la propia **Galia** a **Roma**, pasando por **Normandía**, **Grecia**, **Egipto** y **Helvetia** habrá que derrotar a fuerza de puño a cientos de legionarios romanos dirigidos por centuriones, gladiadores, vikingos e incluso piratas. En un principio sólo se podrá controlar a **Asterix**, pero pronto se unirá el can **Ideafix** y el fortachón **Obelix**. Los tres irán juntos y deberán trabajar en equipo; así el perro acudirá a morder a los enemigos al pulsar L1 y, por turnos, deberemos controlar a **Asterix** u **Obelix** según las necesidades que se presenten. Cada uno goza de diferentes cualidades que tendremos que sacar provecho para poder progresar con éxito y así liberar a los prisioneros del Emperador **César** mientras resolvemos intrincadas situaciones. En los combates podremos ejecutar diversos y espectaculares *combos* que previamente deberemos comprar a cambio de una cierta cantidad de «Cascos». Con ellos también adquiriremos extras (como una galería de ilustraciones), que aunque no son muchos al menos son curiosos.

En fin, ***XXL*** posee muchos aciertos, aunque en algunas ocasiones (sobre todo los duelos) puede resultar bastante repetitivo.





*Haz buen uso de sus cualidades; Asterix es más ágil y Obelix más fuerte.*

### ASTERIX & OBELIX XXL

**LO MEJOR Y LO PEOR**

[+] Sencillo control por turnos de los personajes.
[+] Realización de espectaculares combos.
[−] El desarrollo de las fases no es muy extenso.
[−] Tantos combates resultan repetitivos.

| | |
|---|---|
| **GRÁFICOS**: Entornos y personajes sacados del cómic, se echa en falta las típicas viñetas de onomatopeyas. Correcto motor gráfico. | 8.0 |
| **AUDIO**: Las voces están dobladas al castellano, las melodías son variadas y pegadizas, y los efectos están bien reproducidos. | 8.0 |
| **JUGABILIDAD**: Este apartado es una de sus mejores bazas, control sencillo y muy vistoso, pero tanto combate llega a cansar. | 8.2 |
| **DURACIÓN**: Si no se busca conseguir el 100% para activar los extras, la aventura se te hará muy corta. | 7.8 |

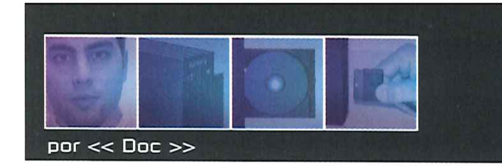
**CONCLUSIÓN** 7+

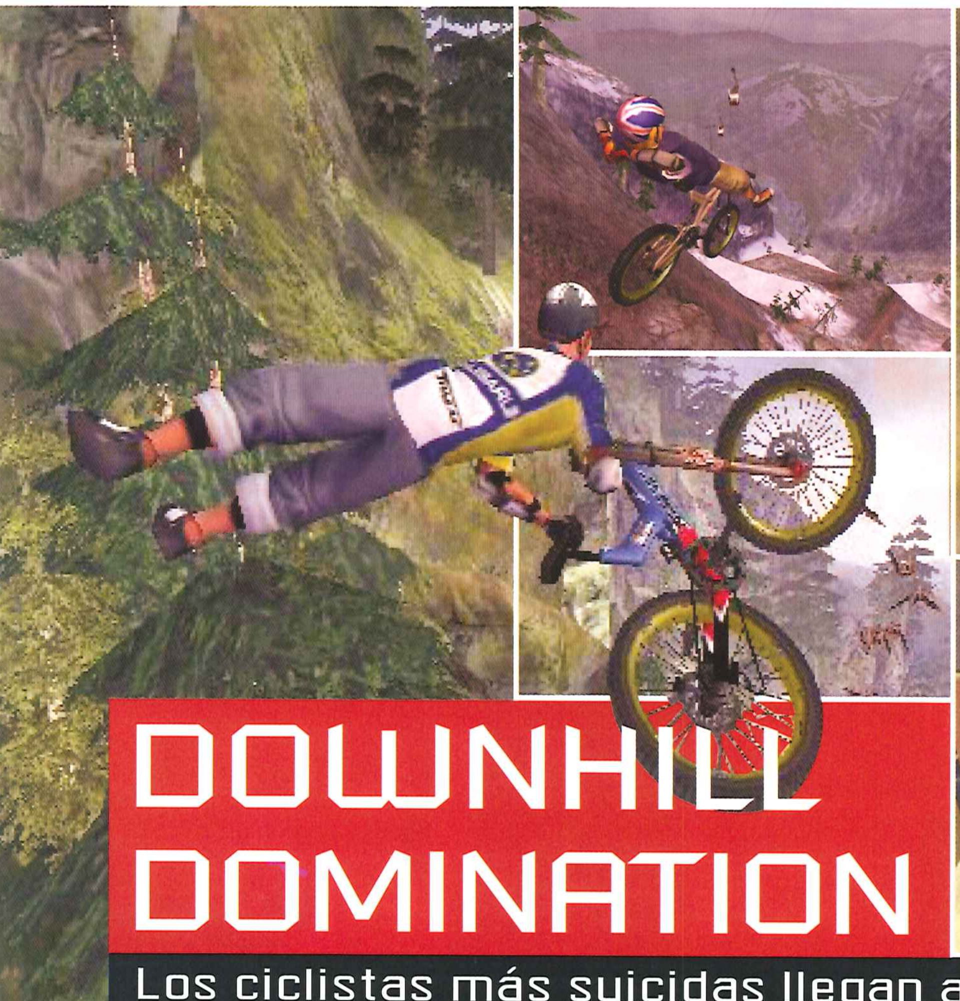
Es divertido, sencillo y encima pertenece a una de las franquicias más populares de tebeos. Ideal para los que gusten de este tipo de juegos y no busquen grandes pretensiones.

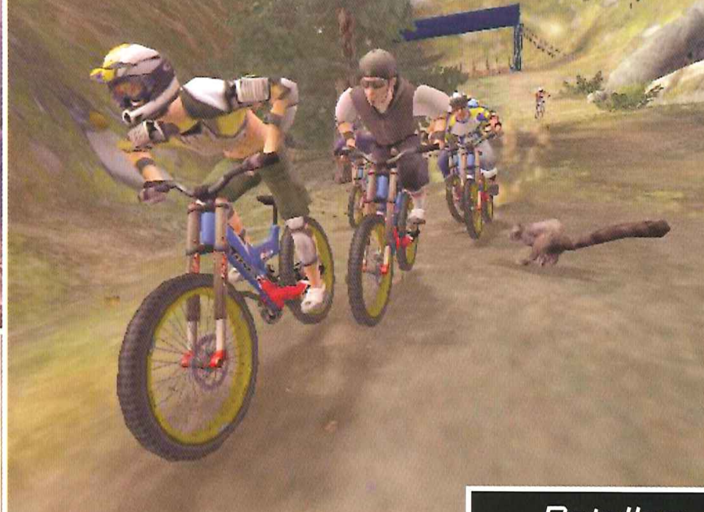
PlayStation 2 Revista Oficial - España

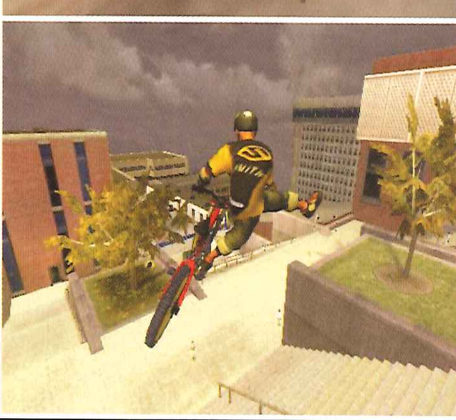
**8.0** (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL







# DOWNHILL DOMINATION

## Los ciclistas más suicidas llegan a PlayStation 2




**FICHA TÉCNICA**

- **COMPAÑÍA:** CODEMASTERS
- **DESARROLLADOR:** INCOG INC.
- **DISTRIBUIDOR:** CODEMASTERS
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** DEPORTIVO
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1-2
- **PERSONAJES:** 14
- **ESCENARIOS:** 27
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO-CAST.
- **BICICLETAS:** 20
- **MEMORY CARD:** 275 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 59.95€



**DualShock 2**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ◯ | Atacar Derecha | L1 | Acrobacias |
| ▢ | Atacar Izda. | R1 | Acrobacias |
| ✕ | Pedalear | L2 | Retroceder |
| △ | Freno | R2 | Acrobacias |
| Cruceta | Dirección | Select | Cámara |
| Izq | Dirección | Start | Pausa/Comenzar |
| Der | Acelerar/Freno | L3 | - |
| | | R3 | - |

Después de tomar un descanso tras su último *Twisted Metal*, **Incog Inc.** aborda el deporte de la *mountain bike* desde un punto de vista salvaje y suicida con ***Downhill Domination***; podríamos decir que el título en cuestión es al ciclismo lo que *SSX* es al *Snowboard*. Si el *mountain bike* «extremo», practicado por una panda de suicidas capaces de despeñarse a toda velocidad por cualquier colina, resulta salvaje, **Incog** le ha dado un nuevo giro de tuerca a la peculiar modalidad deportiva diseñando unos circuitos que rayan lo absurdo y confeccionando un desarrollo en carrera en el que todo vale. Como de costumbre, el objetivo principal es llegar el primero a la meta, pero durante las carreras se suceden todo tipo de acrobacias (que darán al jugador nuevas habilidades), variados golpes a los oponentes con las manos vacías y con armas de todo tipo (palos, botes, etc.), y salvajes atropellos a espectadores y pequeños animalejos que pueblan los escenarios (los que no son tan pequeños nos mandarán al suelo de un golpe). La característica principal de ***Downhill Domination*** es su sencillo e intuitivo control, sobre todo teniendo en cuenta que la velocidad a la que se sucede todo en el juego supera a la de cualquier otro simulador semejante aparecido para **PlayStation 2**. Su motor gráfico no es muy detallado, algo que refuerza la solidez de su *frame rate*, pero está claro que el objetivo de los grafistas era mantener una altísima velocidad sin altibajos y, por supuesto, provocar una leve sensación de vértigo al jugador que se acentúa con cada metro recorrido. Otro detalle destacable son las animaciones de los personajes cuando caen de la bicicleta, que con técnicas *ragdoll* dan un aspecto de lo más real a todos los personajes (y a cada uno de los golpes que estos se dan). Aunque no quedará como uno de los grandes juegos deportivos de la historia de **PlayStation 2**, es agradable ver cómo **Incog** se arriesga a invadir nuevos géneros con resultados más que aceptables. ■

*Los personajes del juego son auténticos suicidas.*

## Detalles



**OBSTÁCULOS**
Durante las carreras nos encontraremos con obstáculos «naturales» como osos, gamos y ardillas.



**OPONENTES**
El entorno no será nuestra única amenaza. Los oponentes harán lo que sea para tirarte al suelo.



**DE VÉRTIGO**
La inclinación de las laderas del juego desafían todas las leyes físicas imaginables.

### DOWNHILL DOMINATION

**LO MEJOR Y LO PEOR**

[+] Los golpes son de lo más real (e hilarantes).
[+] El juego se mueve a una velocidad de vértigo.
[−] Su desarrollo es sencillo y bastante simple.
[−] En ocasiones es demasiado rápido.

| | |
|---|---|
| **GRÁFICOS:** Aunque el detalle mostrado por su engine no es muy alto, la velocidad a la que se mueve todo resulta impresionante. | 8.7 |
| **AUDIO:** La banda sonora del juego está compuesta por grupos como Black Eyed Peas, Cinder, Brian Setzer, Big Idea, Stick It... | 9.2 |
| **JUGABILIDAD:** El control del juego de Incog, teniendo en cuenta la velocidad de las carreras, es preciso e intuitivo. | 8.7 |
| **DURACIÓN:** Su sencillo y repetitivo desarrollo te llevará en poco tiempo a completar el juego o, de lo contrario, a aburrirte de él. | 8.0 |

**CONCLUSIÓN** 12+

Los amantes de la velocidad extrema y el vértigo verán en Downhill Domination un gran juego, pero que no deja de resultar corto, limitado y bastante sencillo.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

**8.6** (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

# WWW.SINFINDEJUEGOS.COM

JUEGOS JAVA, LOGOS, TONOS, POLIFONICOS,... LO TENEMOS TODO PARA TU MOVIL

## fondos

en color para tu movil

envia WAP30 + un espacio y el codigo de tu fotofondo al 7494

O LLAMA AL 806 41 69 90

cine, coches, viajes, animales, deportes...

35332 · 36633 · 36628 · 35568 · 35494 · 35439 · 35204 · 35945 (LOVE) · 45028 (llamadas totalmente perdidas / Encontrar) · 44009 (MORIR PUEDE MATAR) · 36927

36000 · 36039 · 36013 · 36056 · 36064 · 36133 · 36152 · 36457 · 36481 · 36625 · 36636 · 35492

35986 · 36047 · 36083 · 36119 · 36126 · 36130 · 36139 · 36141 · 36151 · 36171 · 36494

35221 · 36613 · 35955 · 36448 · 36469 · 36036 · 35365 · 35994 · 45037 (llamada perdida o un mensaje... no recuerdo) · 35989 · 36224

35178 · 35180 · 35181 · 35316 · 35392 · 35465 · 35478 · 35479 · 35495 · 35171

36009 · 35936 · 36305 · 36526 · 35516 · 36483 · 35520 · 35819 · 36335 · 36244

## movilstation

envia JUEGOS98 espacio y código del juego interactivo al 7494

o llama al 806 41 69 96 — Si dudas estamos en juegos@sinfindejuegos.com




## logos tonos

envia LT64 + cód prod + marca movil al 7494

o llama al 806416989




09022 · 26000 · 24072 · 02026 · 02373 · 02100 · 09106 · 12034 · 01027 · 18043 · 06360 · 21031

si no esta el tono que estas buscando envia LT63 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494

**CONSÍGUELOS CON 1 SMS** — EJ: LT63 50412 MOTOROLA

| | |
|---|---|
| 54407 | Tengo Queco |
| 55011 | Himno de España Himnos |
| 68014 | Hala Madrid himno |
| 55024 | Himno de la Legion Himno |
| 59709 | Crazy in love Beyonce |
| 54400 | Tanto la queria Andy y Lucas |
| 51027 | Mission impossible cine |
| 60570 | Bring to life Evanescence |
| 54276 | Ni mas ni menos Los Chichos |
| 68030 | Centenario Real Madrid Him.. |
| 55022 | Els segadors Himno |
| 54395 | Los Serrano Fran Perea |
| 68001 | Atletico de Madrid himno |
| 51036 | Titanic cine |
| 53362 | Giulia Dj Lasha |
| 65021 | Paquito chocolatero yeye |
| 53384 | Voglio vederti danzare Prez.. |
| 55059 | Asturias Patria querida Him... |
| 59706 | Get busy Sean Paul |
| 62007 | El equipo A tv |
| 53205 | Samba adagio Safri duo |
| 59108 | No woman no cry Bob marley |
| 51003 | El bueno el feo y el malo cine |
| 53237 | Universe Chasis |
| 53240 | Lethal industry DJ Tiesto |
| 60238 | Nothing Else Matters Metall... |
| 54275 | Me muero por cono... A. Uba.. |
| 54387 | Loca Malena Gracia |
| 54407 | Hasta que el cuerpo...Mago Oz |
| 54391 | Braveheart DJ Sakin |
| 54210 | Star wars darth vader cine |
| 62073 | Dos gardenias Latin lovers |
| 51005 | Tubular bells Mike oldfield |
| 57005 | Gladiator cine |
| 62023 | In the end Linking park |
| 54388 | Real Sociedad himno |

**+ PEDIDOS**

| | |
|---|---|
| 55024 | Simpsons tv |
| 68014 | Cant del Barca himno |
| 55011 | Fiesta pagana Mago de oz |
| 55058 | 8 mile Eminem |
| 51003 | Where is the love Black E. |
| 59608 | Papi Chulo El chombo |
| 62039 | La Pantera rosa cine |
| 54276 | Shin Chan Tv |
| 54353 | Athletic de Bilbao himno |
| 68001 | Rasca y pica tv |
| 62096 | Cara al sol Himno |
| 65021 | El Exorcista cine |
| 59774 | La madre de Jose El canto del.. |
| 59773 | Son de amores Andy y Lucas |
| 59772 | Bye bye David Civera |
| 60656 | No es lo mismo Alejandro Sanz |
| 60653 | Cara al sol Himno |
| 60655 | Tarzan Grito |
| 60654 | Fraggle rock tv |
| 60652 | Verano azul tv |

## MEGA JUEGOS

envia JUEGOS49 espacio y código de foto al 7808

O LLAMA AL 806526289




## tonos polifonicos

O LLAMA AL 806 41 69 90

envía POL19 un espacio y el código del tono polifónico al 7808

si no esta el tono que estas buscando envia POL22 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo...) al 7808

| | | |
|---|---|---|
| 80025 | THE SIMPSONS | THEME |
| 82172 | BARCELONA | HIMNO OFICIAL |
| 84090 | TENGO | QUECO |
| 82935 | NOCHES DE BOHEMIA | NAVAJITA PLATEÁ |
| 80277 | NOTHING ELSE MATTERS | METALLICA |
| 81689 | ROSAS Y ESPINAS | DAVID BISBAL |
| 83228 | SAMBA ADAGIO | SAFRI DUO |
| 83849 | MOLINOS DE VIENTO | MAGO DE OZ |
| 82380 | DAME VENENO | LOS CHUNGUITOS |
| 83914 | NO ES LO MISMO | ALEJANDRO SANZ |
| 80043 | THE TERMINATOR | FILM |
| 83604 | LOCA | MALENA GRACIA |
| 83883 | FRAGGLE ROCK | TELEVISION |

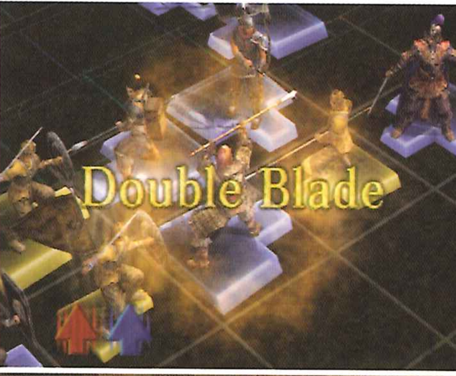
**LOS + PEDIDOS**

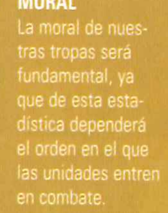
| | | |
|---|---|---|
| 83796 | LA MADRE DE JOSE | EL CANTO DEL LOCO |
| 82652 | FIESTA PAGANA | MAGO DE OZ |
| 83188 | REAL MADRID | HIMNO OFICIAL |
| 83599 | PAPI CHULO | EL CHOMBO |
| 83584 | BRING ME TO LIFE | EVANESCENCE |
| 83609 | VEN VEN VEN | SEX BOMB |
| 83662 | CRAZY IN LOVE | BEYONCE & JAY Z |
| 83808 | HIMNO DE ESPAÑA | HIMNO |
| 80002 | LOSE YOURSELF | EMINEM |
| 80045 | WITHOUT ME | EMINEM |
| 80017 | MISSION IMPOSSIBLE | FILM |
| 80096 | PULP FICTION | FILM |
| 80269 | FREESTYLER | BOMFUNK MCS |
| 80001 | IN DA CLUB | 50 CENT |
| 80141 | JINGLE BELLS | CHRISTMAS |
| 81690 | BYE BYE | DAVID CIVERA |
| 83675 | FLIGHT 673 | DJ TIESTO |
| 82124 | ATLETICO DE MADRID | HIMNO OFICIAL |
| 80293 | ITS MY LIFE | BON JOVI |
| 80726 | NO WOMAN NO CRY | BOB MARLEY |

**<Tan aburrido como la primera entrega y casi sin novedades>**


por << Dani3po >>





**MORAL**
La moral de nuestras tropas será fundamental, ya que de esta estadística dependerá el orden en el que las unidades entren en combate.



# DYNASTY TACTICS 2

## Estrategia medieval por turnos «made in Japan»

PlayStation 2 · Dynasty Tactics 2 · http://www.koeigames.com

**FICHA TÉCNICA**

- COMPAÑÍA: KOEI
- DESARROLLADOR: KOEI
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: ESTRATEGIA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- ESCENARIOS: 3
- PERSONAJES: 4
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 196 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€

**DUALSHOCK 2**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ◯ | Cambiar Táctica | L1 | Cambiar Unidad |
| ▢ | Info | R1 | Cambiar Unidad |
| ✕ | Acción | L2 | Oficial |
| △ | Pasar Secuencia | R2 | Inf. Táctica |
| Cruceta | Mover | Select | Menú |
| Izq. | Zoom | Start | Controles |
| Der. | Cámara | L3 | - |
| | | R3 | - |

Realmente no llegaremos a comprender nunca qué es lo que impulsa a una compañía como **Koei**, que deben tener un conocimiento del público español similar al que tengo yo de física cuántica, a lanzar en nuestro país una serie de títulos basados en la historia medieval japonesa. Cierto es que en su país de origen los venden como churros, y lo que era en principio una saga se ha diversificado en tres. La que nos ocupa ahora se centra en la estrategia por turnos, y sigue paso a paso las directrices marcadas por la primera entrega.

Para los que no la conozcan, el sistema de juego se centra en las batallas entre grandes ejércitos, representados en pantalla mediante unos «muñequitos» similares a los del *Risk* (con peana y todo). El campo de batalla se divide en retículas cuadradas y cada una de las unidades tiene un rango de movimiento diferente, que también dependerá del tipo de terreno sobre el que se encuentre. Así, iremos moviéndolas por la cuadrícula, atacando a los enemigos adyacentes y desencadenando todo tipo de «tácticas» (así son llamados los diferentes poderes de los oficiales) en pos de acabar con todos los rivales. Entre batalla y batalla, los máximos dirigentes del ejército que hayamos seleccionado (son cuatro en total) soltarán una serie de parrafadas sin ningún sentido aparente, que sirven poco más que para rellenar los huecos. Lo mismo ocurre con las escenas que aparecen en determinados momentos del juego, que muestran cargas militares o emboscadas para dotar al soporífero título que tenemos entre manos de mayor vistosidad. En resumen, si quieres estrategia, hazte con *Gladius*.


**TÁCTICAS**
Estos movimientos especiales son la clave para la victoria. Si logras hacer un *combo* y encadenar varias de ellas, harás un gran daño a los enemigos.

**DYNASTY TACTICS 2**

**LO MEJOR Y LO PEOR**

[+] Estrategia con gran profundidad.
[+] Muchas misiones y rigor histórico.
[−] Es muy complicado llegar a entenderlo.
[−] ¿Realmente hacía falta una segunda entrega?

| | |
|---|---|
| **GRÁFICOS**: Prácticamente idénticos a los de la primera entrega. Muy sosos, aunque un juego de este tipo no requiere más. | 6.3 |
| **AUDIO**: Al menos incorpora sonido Dolby Digital 5.1 durante las escenas. Las voces permanecen en inglés. | 6.8 |
| **JUGABILIDAD**: Si logras comprender su sistema de combate [cosa que llegamos a dudar], puedes llegar a divertirte. | 5.5 |
| **DURACIÓN**: el 99 por ciento de los jugadores estarán deseando devolverlo cinco minutos después de comenzar con él. | 5.7 |

**CONCLUSIÓN** 12+

No es que haya muchas alternativas en el género, pero cualquiera será mucho más atractiva que este título. Señores de Koei, se lo rogamos, ¡¡dejen de atormentarnos!!

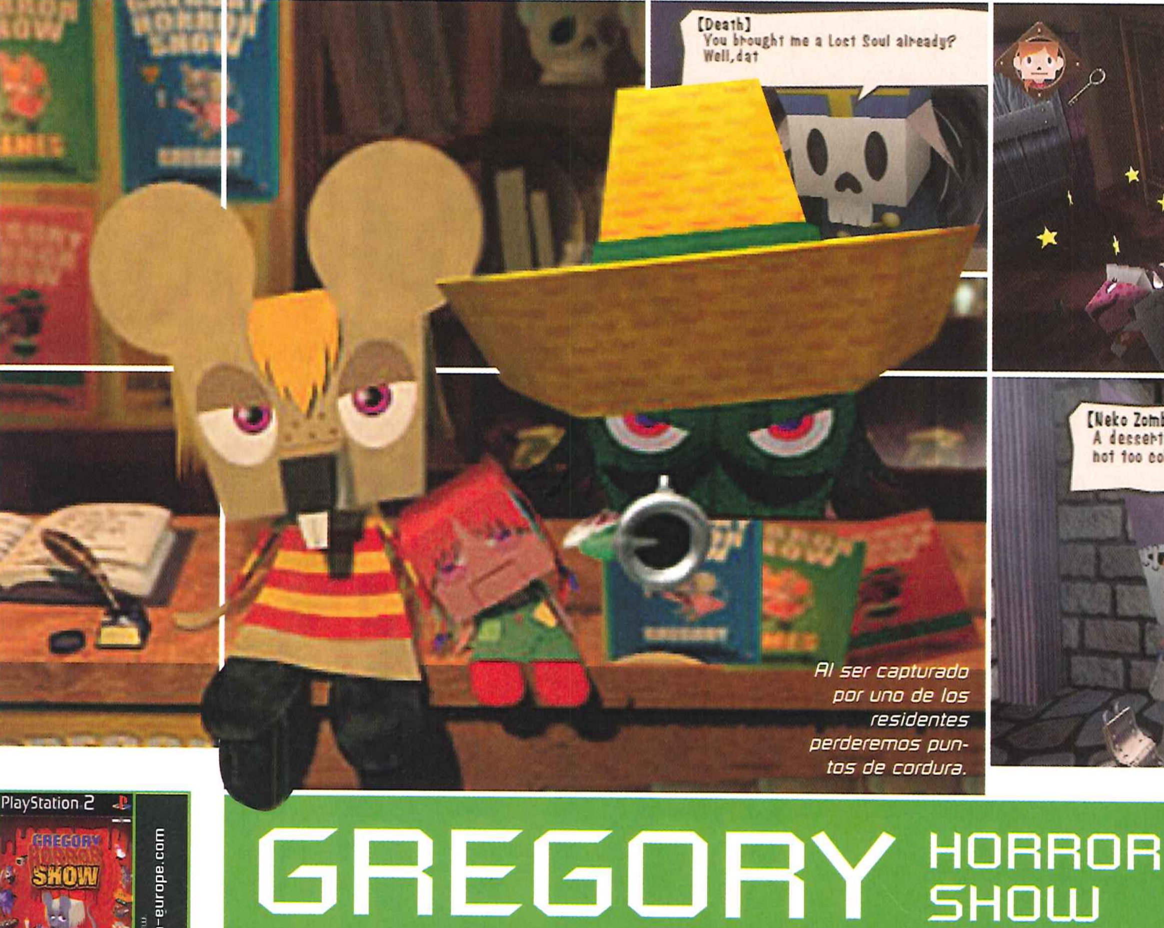
PlayStation 2 Revista Oficial - España

**6.1** (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



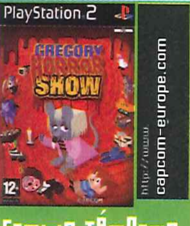
por << R. Dreamer >>

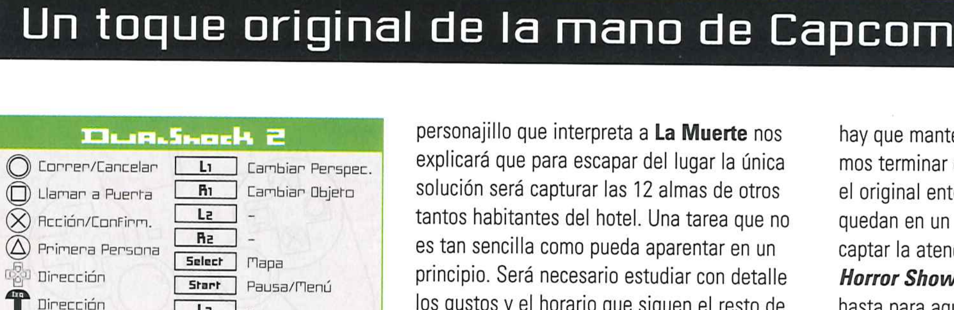



Al ser capturado por uno de los residentes perderemos puntos de cordura.





# GREGORY HORROR SHOW

## Un toque original de la mano de Capcom

### Ficha técnica

- COMPAÑÍA: CAPCOM
- DESARROLLADOR: NAOMI IWATA
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- ALMAS: 12
- VIDAS: 1
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 706 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 29.95€

### DualShock 2

| Botón | Función | Botón | Función |
|---|---|---|---|
| ○ | Correr/Cancelar | L1 | Cambiar Perspec. |
| □ | Llamar a Puerta | R1 | Cambiar Objeto |
| ✕ | Acción/Confirm. | L2 | - |
| △ | Primera Persona | R2 | - |
| Cruceta | Dirección | Select | Mapa |
| Izq | Dirección | Start | Pausa/Menú |
| Der | Mover Cámara | L3 | - |
| | | R3 | - |

El éxito obtenido en el *Survival Horror* ha debido servir como pretexto a **Capcom** para «apadrinar» esta particular visión del terror llamada ***Gregory Horror Show***. Basado en una serie de animación japonesa que dejó de emitirse hace unos años, este título nos enclaustra en un siniestro hotel cuyos residentes no están exentos de sentido del humor, algo que se apreciaría mucho más si el juego hubiera sido traducido al castellano, ya que textos y voces se encuentran en inglés. El caso es que una vez dentro del edificio, un personajillo que interpreta a **La Muerte** nos explicará que para escapar del lugar la única solución será capturar las 12 almas de otros tantos habitantes del hotel. Una tarea que no es tan sencilla como pueda aparentar en un principio. Será necesario estudiar con detalle los gustos y el horario que siguen el resto de inquilinos. Sólo de esta forma se puede llegar a conocer sus puntos débiles para que finalmente nos cedan su alma. Una vez obtenida la preciada sustancia inmaterial bastará con irse a dormir para entregársela a **La Muerte**, pues al reunir las 12 almas nos contará cómo escapar. La mecánica suena divertida, al menos para una aventura hasta cierto punto tranquilo, aunque a veces merece la pena dejarse capturar por uno de los residentes ya que montará un pequeño espectáculo en el que se nos restarán puntos de cordura, algo que hay que mantener en todo momento si queremos terminar el juego con éxito. Sin embargo, el original entorno gráfico y el desarrollo se quedan en un intento bastante ramplón de captar la atención del jugador. ***Gregory Horror Show*** resulta soso y con poca acción hasta para aquellos que gusten de aventuras tranquilas, porque ésta no es suplida por otros elementos del género que mantengan nuestro intelecto ocupado pensando, maquinando o simplemente esquivando a enemigos en pantalla. **Capcom** quizá se haya visto obnubilado por la excelente ambientación gráfica, pero el resto del juego no está a la altura.

### Las almas...

**... Perdidas**

El protagonista tendrá que rescatar un total de 12 almas de la más diferente clase y condición.

Mummy Dog— · Cactus Girl

### GREGORY HORROR SHOW

**LO MEJOR Y LO PEOR**

- [+] El diseño sigue una línea muy determinada.
- [+] La historia resulta original.
- [−] No se ha sacado partido del argumento.
- [−] El juego es algo soso en su desarrollo.

| | |
|---|---|
| **GRÁFICOS**: El entorno gráfico es sólido a la par que original, aunque sin llegar a aprovechar las capacidades de la consola. | 8.0 |
| **AUDIO**: Una banda sonora que se adapta a la perfección al ambiente del juego, aunque sin contar con una composición destacada. | 8.5 |
| **JUGABILIDAD**: El concepto del juego es bueno en principio, aunque al final se pierde en un sin sentido resultando muy repetitivo. | 6.1 |
| **DURACIÓN**: La aventura es bastante corta, y si nos quedamos atascados tan sólo conseguirá exasperar aún más nuestros nervios. | 4.0 |

**CONCLUSIÓN** 12+

Un diseño original, una historia original y un concepto de juego original, que se quedan en agua de borrajas en una aventura corta y que no llega a satisfacer las expectativas.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

**7.2** (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

## <Metal Arms ofrece más de 40 misiones diferentes>





Glitch se convertirá en una auténtica máquina de matar robots.

El juego ofrece 7 modos multijugador para 2 usuarios, pero nada de juego On-line.

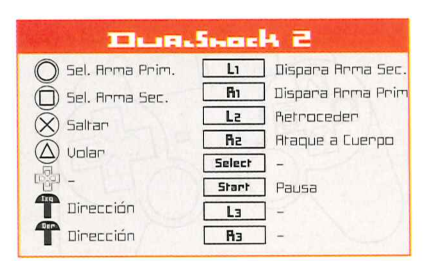
# METAL ARMS
## GLITCH IN THE SYSTEM

### Hace mucho tiempo, en un planeta muy lejano...




**FICHA TÉCNICA**

- COMPAÑÍA: SIERRA
- DESARROLLADOR: SWINGING APE
- DISTRIBUIDOR: VIVENDI UNIVERSAL
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- MISIONES: +40
- VIDAS: 3
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 185 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



**DualShock 2**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ◯ | Sel. Arma Prim. | L1 | Dispara Arma Sec. |
| ▢ | Sel. Arma Sec. | R1 | Dispara Arma Prim |
| ✕ | Saltar | L2 | Retroceder |
| △ | Volar | R2 | Ataque a Cuerpo |
| | | Select | – |
| Cruceta | – | Start | Pausa |
| Izq | Dirección | L3 | – |
| Der | Dirección | R3 | – |

Con un argumento repleto de humor, y no pocas reminiscencias al clásico *Halo*, ***Metal Arms*** llega a **PlayStation 2** acompañado de un trabajado doblaje en castellano. De esta forma todos los usuarios podrán disfrutar con la fina parodia que hace **Swinging Ape** de la ciencia ficción de los años 50, como deja patente el tosco diseño de los mechas protagonistas de ***Metal Arms*** y el divertido documental de propaganda que precede a este *shooter* en tercera persona. Pero tras este *look* a lo «familia Jetson», encontramos un juego largo y ambicioso, a la altura de otros *shooters* más sombríos y prestigiosos. A lo largo de sus más de 40 fases, ***Metal Arms*** te ofrece la oportunidad de resolver *puzzles*, combatir en gigantescas instalaciones subterráneas, tomar posesión del cuerpo de tus enemigos (como hacía el protagonista de *Abe's Oddissey*) y montar en diversos vehículos. Tras superar las dos primeras fases (las más sosas de todo el juego), quedarás deslumbrado ante las magníficas posibilidades que ofrece este modesto pero conseguido *shoot'em-up*. En lo que respecta a sus gráficos, lo mejor es el diseño de los robots y el uso de la luz, que logra transmitir en todo momento la claustrofóbica sensación de caminar por lo más profundo del planeta *Ferroestrella*. Desde luego, hay *shooters* mejores en **PlayStation 2**, pero no creáis que demasiados...



El planeta Ferroestrella es un auténtico laberinto de túneles.



**METAL ARMS: GLITCH...**

**LO MEJOR Y LO PEOR**

[+] El doblaje en castellano.
[+] Más de 40 misiones, tal extensas como variadas.
[–] La ausencia de duelos en modo On-line.
[–] Su look «infantiloide» echará atrás a más de uno.

| | |
|---|---|
| **GRÁFICOS**: EL diseño y la animación de los robots es fantástico. Buenas explosiones y excelente diseño de los niveles. | 8.9 |
| **AUDIO**: Lo mejor de Metal Arms es su doblaje. También hay que hacer mención a la calidad de los efectos y el uso del Dolby Pro Logic II. | 9.0 |
| **JUGABILIDAD**: El juego ofrece un control sencillo, a pesar de la gran cantidad de armas que se puede llegar a manejar (17). | 9.0 |
| **DURACIÓN**: Además de las más de 40 misiones, el juego ofrece 7 modos multijugador, aunque ninguno en modo On-line. | 8.5 |

**CONCLUSIÓN**

12+

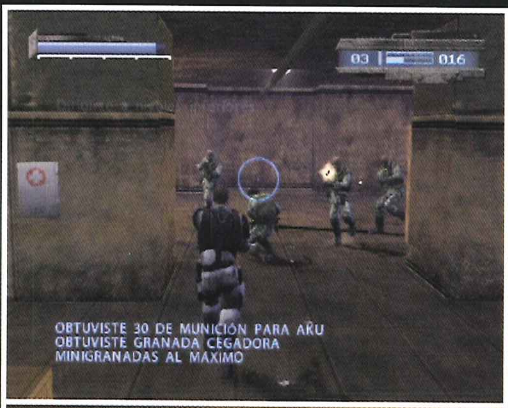
Sin casi bombo ni promoción, Vivendi ha sacado al mercado uno de los shoot'em-up más interesantes de la temporada. No es un Max Payne, pero no te defraudará.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.9 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

por << Doc >>





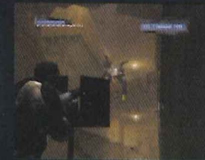





## Detalles



**VÍDEOS**
Entre los niveles disfrutaremos de escenas FMV de muy buena calidad.



**ARMAS ENEMIGAS**
Podremos utilizar las ametralladoras de posición de los enemigos.

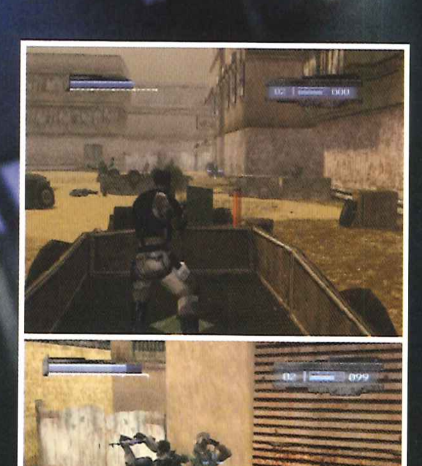



**Ficha Técnica**

- COMPAÑÍA: NAMCO
- DESARROLLADOR: NAMCO HOMETEK
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- MISIONES: 18
- VIDAS: 1
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 2
- MEMORY CARD: 50 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€

# KILL.SWITCH

## Entra en guerra (virtual) con el título de Namco



**DualShock 2**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ○ | Golpear | L1 | Agachar/Esquivar |
| □ | Granadas | R1 | Disparo |
| ✕ | Salto | L2 | Cambiar Arma |
| △ | Usar | R2 | Recargar Arma |
| Cruceta | Cambiar Armas | Select | Ver Objetivos |
| Izq | Avanzar/Strafe | Start | Pausa/Comenzar |
| Der | Girar/Apuntar | L3 | - |
| | | R3 | Apuntar 1ª Pers. |

△✕□○

Desde la aparición del primer *Max Payne*, la importancia de los *shoot'em-up* en tercera persona ha aumentado considerablemente frente a los subjetivos tipo *Quake*, sobre todo en el ámbito de las videoconsolas. Tras la experiencia adquirida con *Dead To Rights*, **Namco** ha creado un *shooter* que deja de lado todo tipo de complicaciones y cuyo principal objetivo es divertir de la forma más simple y directa; podríamos comparar el título de **Namco** con la famosa saga de **989 Studios** (ahora de **Sony**) *Syphon Filter*, aunque ***Kill.Switch*** se olvida de todos los elementos «aventureros» a favor de un desarrollo rápido y explosivo. Como se puede observar por las pantallas, el desarrollo del juego coloca al protagonista en situaciones puramente bélicas, fuera de escenarios urbanos con un total de 18 misiones que tendrán lugar en zonas tan dispares como una planta petrolífera en el Mar Caspio, Oriente Medio o **Corea** del Norte. El control planteado permite, de una forma muy simple, realizar todo tipo de acciones como disparar, lanzar granadas, saltar y rodar por el suelo para esquivar los disparos, apuntar con una cámara en primera persona, ocultarnos tras los objetos para evitar ser alcanzado, etc. La posibilidad de ocultarnos es uno de los elementos más trabajados y originales del juego de **Namco**; resulta vital hacer uso de los obstáculos para enfrentarse a grandes grupos de enemigos, ya que el protagonista del juego es capaz de asomarse para disparar con precisión (como en la mayoría de los juegos) y de lanzar imprecisas ráfagas «asomando» sólo el cañón del arma, sólo así evitará exponerse al fuego enemigo. Para completar cada una de las misiones



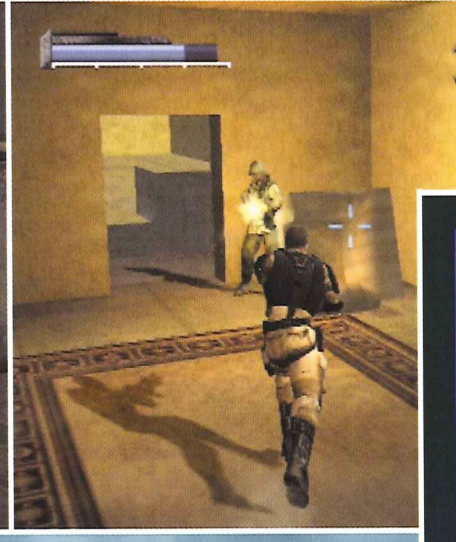


### Esquivando las balas

**... Sin tanto estilo como «Neo», claro**

Una de las principales características del desarrollo de ***Kill.Switch*** son las posibilidades de usar el entorno como obstáculo para los proyectiles rivales. Podremos ocultarnos tras cualquier pared u objeto y disparar sin ser alcanzados (pero sin demasiada puntería).

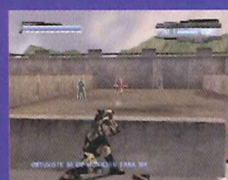



*El chaleco antibalas del protagonista aguanta un determinado número de impactos y se regenera en pocos segundos.*

*Con sigilo podrás eliminar a los enemigos sin ser visto.*





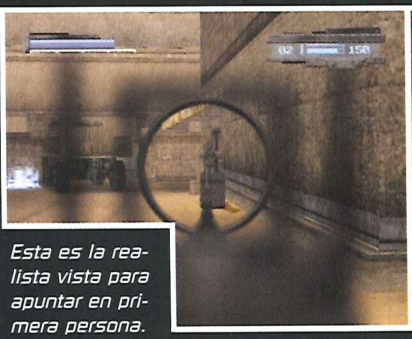
## Tutorial

**Aprende a jugar con el primer nivel**

Nada más comenzar la partida, deberemos cruzar un completísimo Tutorial en el que se nos muestra el uso del entorno para resguardarnos del fuego enemigo, así como la utilización de diferentes armas y granadas.

**<Kill.Switch presenta un control simple pero muy completo, y un desarrollo rápido directo y divertido>**

contaremos con un total de 8 armas de fuego, entre las que encontraremos el ya clásico (en los *shooter*) M4A1 o dos variaciones del subfusil MP5K, así como cuatro tipos de granadas de mano (fragmentación, *mini-frag*, lapa y cegadora). Por si fuera poco con este arsenal, en determinadas zonas de los escenarios encontraremos ametralladoras de posición (del estilo M60), que podremos utilizar contra las hordas de soldados que nos esperan en cada nueva zona del escenario. En la mayoría de los casos, los enemigos atacan en grupos de cuatro o seis soldados y su inteligencia artificial les permite mantener una posición determinada, lanzar granadas, ocultarse tras los objetos e incluso disparar tumbados en el suelo, haciendo más complicada su eliminación. El motor gráfico creado por ***Namco*** para ***Kill.Switch*** muestra unos grandes escenarios bastante detallados (aunque algo repetitivos en algunos niveles) y es capaz de poner en pantalla una buena cam de enemigos sin reducir en absoluto s *frame rate*; el único punto débil de su *engine* 3D son las animaciones, tanto d protagonista como de los enemigos, que resultan un tanto artificiales. **Namco** ha creado un trepidante *arcade*: adictivo, muy correcto técnicamente y con una jugabilidad a prueba de bombas.




*Esta es la realista vista para apuntar en primera persona.*



### KILL.SWITCH

**LO MEJOR Y LO PEOR**

[+] Posee un control sencillo con muchas posibilidades.
[+] Su desarrollo es muy intenso y sin pausa.
[–] Las animaciones son algo artificiales.
[–] Puede resultar algo repetitivo.

| | |
|---|---|
| **GRÁFICOS**: El motor 3D de Kill.Switch muestra grandes escenarios de alto detalle, pero sus animaciones dejan algo que desear. | 8.8 |
| **AUDIO**: La totalidad de las voces del juego están muy bien dobladas al castellano. Su banda sonora parece sacada de un filme. | 9.2 |
| **JUGABILIDAD**: Su control simple y directo y su desarrollo arcade te engancharán al mando desde la primera partida. | 8.9 |
| **DURACIÓN**: Aunque algunas zonas de los escenarios requieren más tiempo, su desarrollo no presenta una vida demasiado larga. | 8.2 |

**CONCLUSIÓN** 16+

Kill.Switch representa el género shooter en tercera persona de una forma simple y clara, con un control directo y un desarrollo cuyo principal objetivo es el de divertir.




**8.7** (sobre 10)

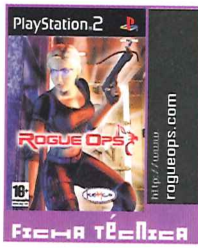
PUNTUACIÓN OFICIAL

por << Dani3po >>

# ROGUE OPS

## Otra heroína de armas tomar llega a PlayStation 2

Nikki es una agente muy versátil. Podrá ejecutar todo tipo de acciones.




**Ficha técnica**

- COMPAÑÍA: KEMCO
- DESARROLLADOR: BIT STUDIOS
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- FASES: 8
- VIDAS: ENERGÍA
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 115 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



**DualShock 2**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ○ | Enfundar Arma | L1 | Strafe |
| □ | Cambiar Arma | R1 | Disparo |
| ✕ | Acción | L2 | Objetivo |
| △ | Agacharse | R2 | Disparo |
| Cruceta | Inventario | Select | Mapa |
| Izq. | Dirección | Start | Pausa |
| Der. | Cámara | L3 | - |
| | | R3 | Centrar Cámara |

Veamos lo que nos ofrece este nuevo título de **Kemco**: un apartado jugable mezcla de infiltración y acción, una protagonista femenina de armas tomar y toda una serie de artilugios de última tecnología a nuestra disposición. Por supuesto, también tenemos la consabida y supersecreta agencia antiterrorista llamada *Phoenix*, y su homóloga en el otro bando, *Omega 19*. Cuando estos últimos acaban con la vida del esposo y la hija de la protagonista, **Nikki Connors**, ésta decide ajustarle las cuentas y, de paso, aprovechando su entrenamiento como Boina Verde, librar al mundo de unos cuantos malhechores. Como podéis apreciar, ninguno de los elementos es ni remotamente original, y todos y cada uno de ellos han sido utilizados hasta la extenuación en títulos anteriores. Esta falta de novedades no significa necesariamente que estemos ante un título mediocre; de hecho hay respetadas sagas que apenas innovan en sus entregas y siguen triunfando. Lo primero a lo que nos enfrentaremos nada más comenzar el juego es un completo Tutorial en el que se nos informará de todas las acciones que puede llevar a cabo la protagonista, se trata de una especie de «prueba final» antes de que entre en el servicio activo. La verdad es que la chica está llena de recursos; podrá andar en sigilo, sorprender a los enemigos por detrás, utilizar infinidad de artilugios (desde unas prácticas gafas de visión térmica a estrellas *ninja*), encaramarse a los lugares más inaccesibles, esconder cuerpos enemigos y muchas más acciones. Lo mejor del sistema de control es que no tendremos que aprender multitud de comandos para realizarlas, sino que todas ellas se ejecutan con el botón de acción. Los programadores han creado un método de interacción que se basa en unos «Hot Spots» que aparecerán por todo el decorado al entrar en el modo de visión en primera persona, y que nos indicarán que en ese preciso lugar podremos efectuar alguna acción. Por lo demás, el control de **Nikki** se realiza como si de un *shooter* de disparos en primera persona se tratase: con el *stick* izquierdo para movernos y el derecho para girar la cámara. Esto hace que la evolución por los niveles no sea tan intuitiva



**V.I.S.E.R.**
Con este nombre se denominan las gafas de visión termal que porta la protagonista para detectar a los enemigos.





*El radar nos informará de la posición de los enemigos.*



## Belleza letal

### Sus habilidades

Si llegamos a la espalda de un enemigo sin ser vistos (cosa bastante sencilla), podremos desencadenar una lluvia de golpes sobre su cuerpo.



**<Una buena aventura con grandes fallos técnicos>**



como en títulos similares en los que el personaje se mueve con un sólo *stick*, como la saga *Metal Gear Solid*. Los elementos de aventura introducidos en esta producción se limitan a encontrar los lugares asignados por nuestro «interlocutor» desde el cuartel general, que nos irá dando precisas órdenes. Por ejemplo, en el primer nivel (que se desarrolla en un caserón español) deberemos colocar tres bombas en lugares precisos y luego localizar la guarida del malvado. En cuanto a la acción, se ha simplificado bastante para hacer estas secciones más accesibles, haciéndolas más cercanas al *arcade*. No existe mucha complicación a la hora de acabar con los enemigos, e incluso la existencia de una «alarma» que en teoría nos pondría las cosas más difíciles al activarse, no pasa de ser una mera anécdota, ya que no aparecerán más enemigos de los que están planeados desde un principio. La inteligencia artificial tampoco es muy elevada, pues a menudo podremos pasar por delante de sus narices sin ser vistos. Técnicamente sufre de varias lacras, como por ejemplo su inestable motor gráfico, que en ocasiones supone todo un engorro, o el limitado diseño de los decorados, muy pequeños y con demasiadas cargas a la hora de acceder a sus diferentes secciones. El diseño de la protagonista no deja de ser un tanto genérico y los enemigos tampoco están a la altura de las últimas producciones vistas. Ahora que este género está tan en boga, es loable que los programadores de **Bit Studios** hayan intentado acercar este género al gran público, porque las propuestas de otras compañías del tipo *Splinter Cell* pueden resultar un tanto complicadas. Sin embargo, la poca originalidad y variedad de su propuesta puede desanimar a los jugones más avezados.



## ROGUE OPS

**LO MEJOR Y LO PEOR**

[+] Menos complejo que títulos similares.
[+] El argumento es bastante interesante.
[–] No aporta ninguna novedad.
[–] El motor gráfico es brusco.

| | |
|---|---|
| **GRÁFICOS**: Podría pasar por un juego de hace un par de años. Brusquedades en el motor y un diseño bastante simple. | 7.8 |
| **AUDIO**: Las voces permanecen en inglés y los efectos no están trabajados. La música parece sacada de una película de espías. | 8.2 |
| **JUGABILIDAD**: El sistema de control ideado es muy eficaz, pero la inteligencia de los enemigos es escasa. | 8.1 |
| **DURACIÓN**: Ocho largas misiones con multitud de objetivos, siempre y cuando no te canses antes. | 8.4 |

**CONCLUSIÓN** 16+

Dentro del alud de novedades para PS2, Rogue Ops sólo supone una compra acertada si ya te has cansado del resto de títulos similares o eres un fan ferviente de este género.



PlayStation 2 Revista Oficial - España

**8.0** (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



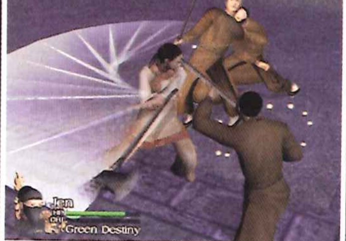
*Si andamos en sigilo no se activarán las alarmas de la fase.*



por << R. Dreamer >>



Aquí tenéis a los tres protagonistas del juego







Los momentos estelares contra los jefes finales.

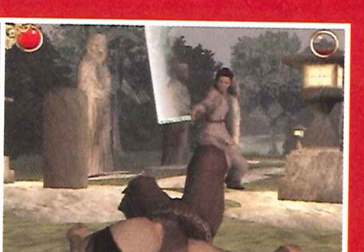












**UN TRÍO DE LUCHADORES**
La aventura está protagonizada, como la película, por tres personajes. La joven **Jen**, **Li Mu Bai** (el maestro) y **Yu Shu Lien** (la maestra). Cada uno cuenta con sus propias habilidades y estilo de lucha.

# TIGRE Y DRAGON

## De la gran pantalla llega a PlayStation 2




**FICHA TÉCNICA**

- COMPAÑÍA: UBI SOFT
- DESARROLLADOR: GENKI
- DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- PERSONAJES: 3
- CONTINUACIONES: 3
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CHINO
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 280 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 44.95€

Sin duda, *Tigre y Dragón* supuso todo un éxito para el cine asiático convirtiéndose en una de las películas más aclamadas de 2000. La compañía japonesa **Genki**, aunque un poco tarde, ha sido la encargada de adaptar el largometraje al formato de entretenimiento digital. La temática de la película, con el *kung fu* como estrella principal, hacían de ella un candidato ideal para convertirse en un juego. Sin embargo, aunque el título trata de explotar los combates de artes marciales, se echa de menos una mayor diversidad de elementos de aventura que retratarían de un modo más fiel la película y aportarían una mayor variedad a la jugabilidad. ***Tigre y Dragón*** se desarrolla a través de las vivencias de los tres personajes principales del filme. De esta forma, el jugador encarnará en primer lugar a la joven **Jen Yu**, nada más robar la espada del palacio del gobernador. Después, a la mujer **Yu Shu Lien** y por último al personaje interpretado por **Chow Yun-Fat**, el maestro **Li Mu Bai**. Cada uno vivirá los mismos acontecimientos que en la gran pantalla que culminarán con un espectacular combate entre **Li Mu Bai** y la «mala de la película», **Jade Fox**. El sistema de lucha ha sido diseñado para que vayamos aprendiendo diferentes tipos de ataque según se avanza en el juego. Resulta espectacular, visualmente, el bloqueo, ya que si se realiza bien se ejecutarán diferentes movimientos apretando un único botón. Sin embargo, la dinámica del juego se queda estancada muy pronto: eliminar varios enemigos de un escenario, esperar a que aparezcan otros y repetir la operación para poder continuar. Gráficamente no está mal, aunque no se reproducen los escenarios con un grado de detalle elevado, resultando menos vistosos de lo esperado en un principio.

**DualShock 2**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ◯ | Ataque Fuerte | L1 | Bloquear |
| ▢ | Ataq. Rápido Arma | R1 | Saltar/Huir |
| ✕ | Ataque Rápido | L2 | Agarrar Enemigo |
| △ | Ataq. Fuerte Arma | R2 | Golpear |
| ✥ | Navegar Menús | Select | Curar |
| Izq | Dirección | Start | Pausa |
| Der | - | L3 | Abrir Puertas |
| | | R3 | Cámara |

El gran Li Mu Bai se mide contra un enemigo.

**TIGRE Y DRAGÓN**

**LO MEJOR Y LO PEOR**

[+] El sistema de combate está bien diseñado.
[+] Sigue los acontecimientos de la película.
[−] El juego resulta repetitivo a los pocos niveles.
[−] El detalle gráfico no hace justicia a la película.

| | |
|---|---|
| **GRÁFICOS**: Es un apartado correcto, aunque se repiten algunos escenarios con ligeros retoques y sin poner atención en los detalles. | 8.0 |
| **AUDIO**: La mejor baza de este apartado reside en la banda sonora original de la película, el resto no está muy trabajado. | 8.1 |
| **JUGABILIDAD**: Lo que en un principio resulta sorprendente acaba siendo monótono cuando desaparece el halo de novedad. | 7.9 |
| **DURACIÓN**: Las tres misiones que componen el juego pueden llevar menos de diez horas, para descubrir dos minijuegos extra. | 7.8 |

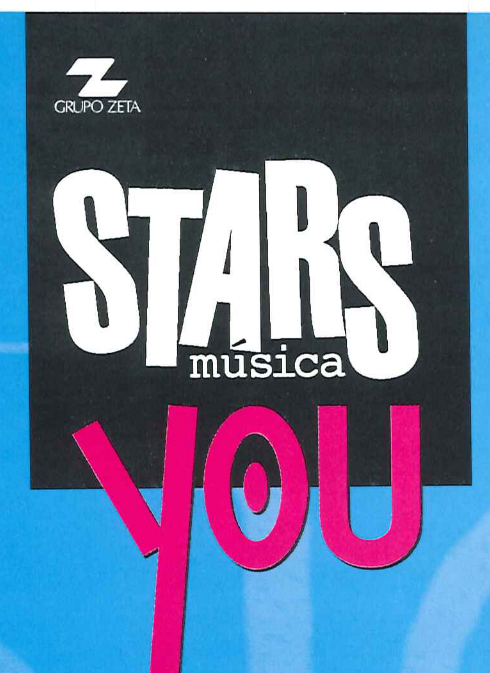
**CONCLUSIÓN** 12+

Los amantes de los juegos de acción van a encontrar un hueso fácil de roer, el sistema de juego es previsible aunque sigue exhaustivamente los acontecimientos del filme.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

**8.0** (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL




# Todo Evanescence




¡Sólo 3 €!

¡Una revista con **más de 70 páginas** dedicadas a **Evanescence!**

Con dos **súper pósters** de regalo (80 x 55 cm)

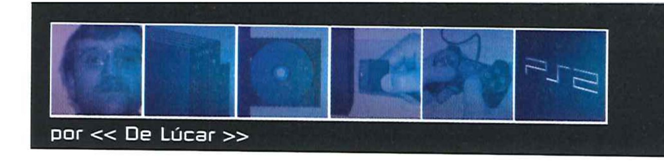
En tu quiosco a partir del **28 de enero**

**STARS música YOU, descubre los secretos de tus estrellas**




Todo lo que querías saber sobre el grupo más innovador de Estados Unidos en el último año. Su vida, sus canciones, sus vídeos, su look, sus influencias...

GRUPO ZETA




por << De Lúcar >>

# GADGET RACERS

## El clásico más peculiar vuelve a sorprendernos

**Ficha técnica**

- COMPAÑÍA: TAKARA
- DESARROLLADOR: ZOO DIGITAL
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: CONDUCCIÓN/AVENT.
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- ESCENARIOS: 4
- COCHES: +100
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 77 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 29.95€

**DualShock 2**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ○ | Marcha Atrás | L1 | Claxon |
| □ | Freno | R1 | Salto |
| × | Acelerar | L2 | Vista Posterior |
| △ | Cámara | R2 | Turbo |
| Cruceta | Dirección | Select | - |
| Izq | Dirección | Start | Pausa |
| Der | - | L3 | - |
| | | R3 | - |

### Tienda

**Compra de todo**

El coche inicial se maneja fatal y será fundamental hacer todo tipo de mejoras. Lo mejor es empezar por el motor y los neumáticos.







Conocida en **Japón** como la saga *Choro Q* y rebautizada para el resto del mundo como *Penny Racers*, llega a **PS2** una nueva entrega del juego de coches más extraño de todos los tiempos y lo hace bajo una nueva denominación: ***Gadget Racers***. Como ahora iremos explicando, no es lo único que ha cambiado, pero las constantes modificaciones es una de las principales características del clásico de **Takara**. Desde su nacimiento en **PSone** ha evolucionado de una estructura inicial similar a la de *Gran Turismo*, a diferentes fórmulas del típico juego de aventura. Han tocado todos los palos y el mismo título, según en que consola, puede ser completamente distinto a pesar de compartir nombre. Así llegamos a este ***Gadget Racers***, un curiosísimo experimento de aventura gráfica sobre cuatro ruedas. Cientos de personajes, diálogos ingeniosos (con todos sus textos en castellano), todo tipo de encargos, cientos de objetos por encontrar, secretos, carreras, minijuegos... Y tantas sorpresas como pocos puedan imaginar, le convierten en una de las rarezas más entretenidas de los últimos años.

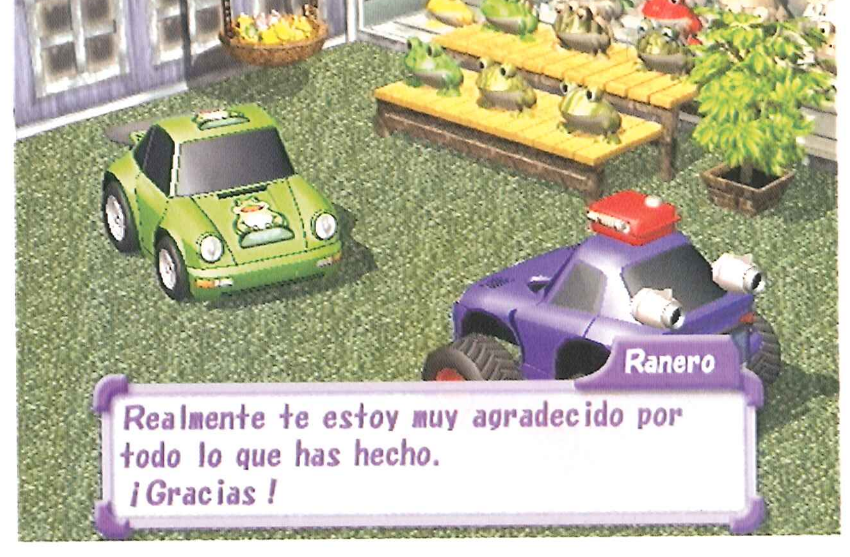
Históricamente, la saga tenía como talón de Aquiles su pésima calidad técnica, pero en **PS2** la cosa ha mejorado bastante. No es una obra de arte, creemos que jamás lo han pretendido, pero por lo menos la simpatía e ingenio de ***Gadget Racers*** se ve acompañado por un motor gráfico que no petardea. Todo tiene un aspecto infantil, tan caricaturesco como los propios coches, colorido, simplón y con unas texturas muy elementales. En cualquier caso, preferimos este aspecto un tanto prehistórico y rudimentario a aquel con suavizado de texturas de la versión de **N64**.

La estructura del juego es, en parte, parecida a la segunda de **PSone** (que jamás llegó a **España**): comenzamos con un coche básico al que hay que realizar diferentes mejoras con el dinero ganado en las carreras y en los encargos de los demás personajes que encontraremos a lo largo de la aventura. Hay que hablar con todo el mundo y en más de una ocasión porque, en algunos casos, nuestra misión llegará tras unos cuantos encargos. Muchos de ellos nos regalarán algo en el primer contacto, pero la gran mayoría suele ser a cambio de alguna información o por el simple hecho de portar un determinado objeto. Sombreros, luces, pegatinas, música y un montón de curiosidades pueden suponer más ingresos o la llave para lograr nuevos objetos. Siempre estaremos de un lado a otro, investigando, hablando con los personajes que van apareciendo en cada uno de los escenarios. También se puede optar por lo más cómodo: correr las carreras y pasar un poco del resto de la historia, pero tarde o temprano

**<Es una auténtica aventura sobre cuatro ruedas>**

Los diálogos son realmente divertidos e ingeniosos.











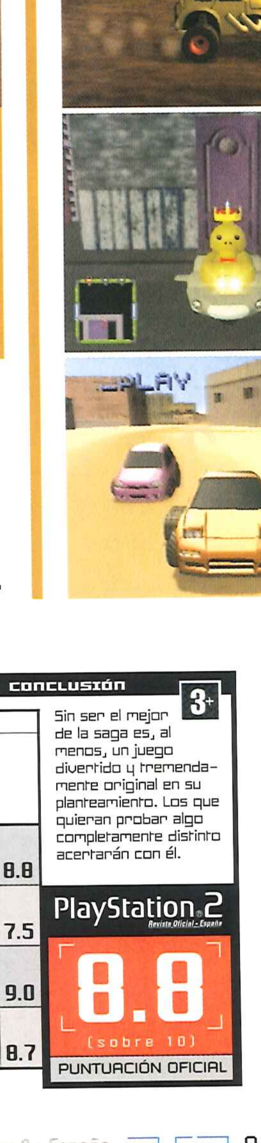




A la izquierda podéis ver un partido de fútbol.

**OBJETOS**
Algunos son de lo más peculiar y se suelen obtener de los otros personajes tras cumplir alguna misión o encargo. Los hay decorativos y también útiles.

## ↓Coches



tendríamos que volver para acceder a otras ciudades. Pero, sobre todo, porque nos perderíamos la principal gracia de ***Gadget Racers***. Se puede acceder a unos pocos circuitos iniciales y sólo la clasificación entre los tres primeros nos permitirá desbloquear los siguientes. Hay pruebas de acceso libre pero para el resto habrá que acumular victorias y, por supuesto, mejorar nuestro coche para correr con garantías sobre tierra, nieve o en algunas de las pruebas acuáticas. Lo más divertido es que hay unas cuantas posibilidades de afrontar todos esos retos. Combinando los diferentes elementos y accesorios, se puede competir en la mayoría de los circuitos y no está mal observar a los otros competidores porque, en una misma carrera, hay rivales con propuestas aparentemente erróneas. Ahí es donde deberemos demostrar nuestra imaginación y calcular qué es lo más apropiado; por ejemplo, el tiempo que pierdo en el agua lo puedo compensar en los tramos de tierra y cosas así.

Lo que sí os alucinará es la cantidad de sorpresas que encierra la historia y sus protagonistas. La divertida traducción en castellano es un acierto total, pero también es impresionante la cantidad de historias colaterales y lo pintoresco de algunos personajes. Chuletas, chorizos, horteras, tímidos, empresarios, ricachones, depresivos, currantes, filósofos... Hasta completar varias decenas de perfiles hacen de ***Gadget Racers*** uno de los juegos más singulares del género de conducción. Pocos son los títulos en los que podemos echar un partidillo de fútbol, decorar el coche para gustar más a las chicas o luchar por eliminar a otros rivales en un tiempo récord a base de golpes. En una época en la que casi todos los juegos son iguales o meras copias los unos de los otros, ***Gadget Racers*** es digno de recomendar aunque su calidad gráfica y otros detalles no sean capaces de competir con los demás.

**<Cientos de coches de todas las épocas y algunos modelos únicos>**

### GADGET RACERS

**LO MEJOR Y LO PEOR**

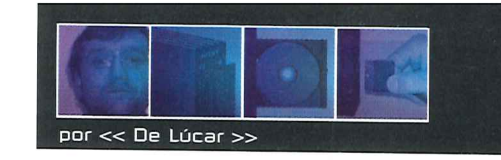
[+] Su original planteamiento de juego.
[+] La parte de aventura es una genialidad.
[−] Al principio puede parecer un mal juego.
[−] Es más corto que sus antecesores.

| | |
|---|---|
| **GRÁFICOS**: El diseño es alegre, muy ingenioso y colorista. Ha mejorado técnicamente, pero su calidad general sigue siendo relativa. | 8.8 |
| **AUDIO**: Hay un montón de melodías, pero los FX de los motores y demás aspectos del coche son simplones y poco numerosos. | 7.5 |
| **JUGABILIDAD**: Aunque sea un juego de coches, es más una aventura. La conducción al principio es tosca, pero luego mejora. | 9.0 |
| **DURACIÓN**: No está nada mal, pero es algo más corto que sus antecesores. Completar todos los coches nos llevará mucho tiempo. | 8.7 |

**CONCLUSIÓN** 3+

Sin ser el mejor de la saga es, al menos, un juego divertido y tremendamente original en su planteamiento. Los que quieran probar algo completamente distinto acertarán con él.

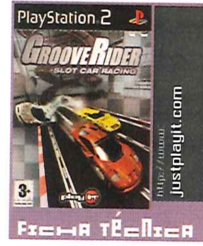
PlayStation 2 Revista Oficial - España
**8.8** (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL


por << De Lúcar >>

*Los rizos son lo más espectacular del juego.*

# GROOVE RIDER

## Inspirado en el clásico Scalextric




**FICHA TÉCNICA**

- COMPAÑÍA: PLAY IT
- DESARROLLADOR: PLAY IT
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: GRAN BRETAÑA
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- LIGAS: 3
- COCHES: 28
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS/INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 55 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 19.95 €



**DualShock 2**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ○ | Vista Atrás | L1 | Cambio de Carril |
| □ | Tirar Item | R1 | Cambio de Carril |
| ✕ | Usar Item | L2 | - |
| △ | Cámaras | R2 | - |
| Cruceta | Dirección | Select | - |
| Stick izq. | Dirección | Start | Pausa |
| Stick der. | Acelerar/Frenar | L3 | - |
| | | R3 | - |

Cuando llegó este curioso juego, más de uno se frotó las manos ante la seductora idea de revivir los gloriosos tiempos del clásico *Scalextric* en **PS2**. Si los programadores habían acertado con la fórmula, podíamos estar ante una de las combinaciones más atractivas y demoledoras de los últimos tiempos. Tras un principio prometedor, gran parte de nuestras expectativas se vinieron abajo. Como ocurriera en la realidad, no resulta lo mismo jugar con el genuino *Scalextric* que con cualquiera de aquellas imitaciones que intentaron seguir su estela. ***Groove Rider*** es algo parecido, pero no es *Scalextric*.

Este juego para **PS2**, en muchos aspectos, podría servir perfectamente de ejemplo para otros títulos en cuestiones tales como la originalidad en el planteamiento o su sencillez de manejo. Pero, por desgracia, hay que decir que también podría serlo por otros muchos detalles desafortunados. A pesar de que el ritmo de juego es frenético y de que han añadido algunos elementos interesantes para aumentar las posibilidades y que no sea sólo acelerar y frenar, ***Groove Rider*** comete el error de excederse en la dificultad. Saltos gigantescos, minas, descargas, carriles bloqueados, giros que no permiten ninguna alegría con la velocidad y otras muchas sorpresas a la que hay que añadir la labor de los rivales, van aumentando en número hasta alcanzar niveles demoledores. Con la práctica y el progresivo conocimiento de los circuitos y sus dificultades, iremos superando estas auténticas «pistas americanas» sobre ruedas. Que conste que no hablamos de algo imposible, sólo estamos denunciando que los programadores han recurrido al más viejo de los argumentos pobres de la historia del videojuego: en vez de hacer más circuitos, más retos o más de lo que sea se aumenta la dificultad y así parece más largo. El problema es que la oferta no es especialmente generosa y el viejo truco acaba por volverse en contra. Con la enorme competencia que hay en este género en **PS2**, una idea original tiene que venir acompañada de calidad y cantidad. En estas últimas cuestiones ***Groove Rider*** no pasa de anécdota. ■



**GROOVE RIDER**

**LO MEJOR Y LO PEOR**

- [+] El planteamiento es muy original y novedoso.
- [+] Sencillo de jugar y con un ritmo frenético.
- [-] Algunos circuitos son un verdadero infierno.
- [-] Al final, es una auténtica carrera de obstáculos.

| | |
|---|---|
| **GRÁFICOS**: Aunque han intentado darle una apariencia original, hay poca variedad de elementos y hay circuitos muy poco atractivos. | 7.0 |
| **AUDIO**: En este apartado tampoco han logrado un nivel extraordinario. Las musiquillas se salvan pero los sonidos son pobres. | 7.2 |
| **JUGABILIDAD**: Es el punto más fuerte del juego aunque con la limitación de la excesiva dificultad de los circuitos más avanzados. | 8.5 |
| **DURACIÓN**: Aunque hay varias ligas, lo cierto es que es un juego con una vida limitada para ser del género de conducción. | 7.0 |

**CONCLUSIÓN** 3+

Aunque el planteamiento y el concepto de juego sea original y entretenido, se trata de un título con pocas posibilidades de sobrevivir en un género tan competitivo en PS2.

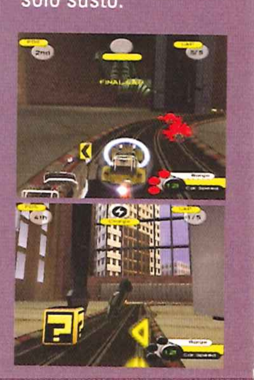
PlayStation 2 Revista Oficial - España

**7.5** (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

## Alto Riesgo

Correr es sencillo, lo que es complicado es evitar todo lo que se nos vendrá encima. Las trampas son tantas que no habrá una carrera sin un solo susto.






**Sony C.E.** y **PlayStation 2 Revista Oficial** te van a permitir emular las hazañas de Ratchet & Clank en Totalmente A Tope para PlayStation 2 sin correr peligro alguno, gracias a los 5 lotes compuestos por 1 juego y 1 Rifle de agua, 5 lotes de 1 juego y 1 Bazooka de aire y 5 lotes de 1 juego. Para optar a uno de estos premios tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 19 de febrero.

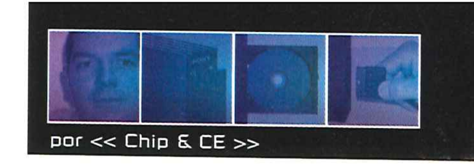
**¿Cómo se llama el grupo de programación del juego?**

**A**) Naughty Dog **B**) Insomniac **C**) Liebre Soft

## CONCURSO «RATCHET & CLANK»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **ratchet, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5584 el siguiente mensaje: **ratchet A.**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 19 de febrero.



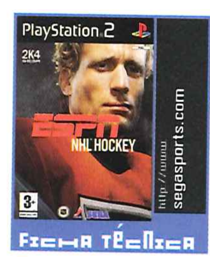




**ESPN**
La colaboración de la cadena televisiva se nota en todo el juego.

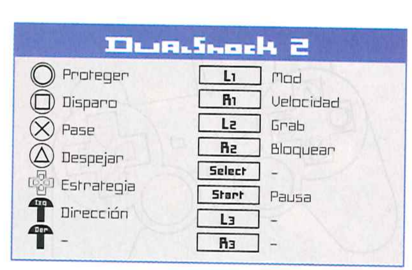
# ESPN NHL HOCKEY 2K4

## Nuevas opciones y algunas modificaciones en el control




**FICHA TÉCNICA**

- COMPAÑÍA: SEGA SPORTS
- DESARROLLADOR: VISUAL CONCEPTS
- DISTRIBUIDOR: SEGA
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- EQUIPOS: NHL
- COMPETICIONES: 5
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 5
- MEMORY CARD: 107 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 44.95€



**DualShock 2**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ◯ | Proteger | L1 | Mod |
| ▢ | Disparo | R1 | Velocidad |
| ✕ | Pase | L2 | Grab |
| △ | Despejar | R2 | Bloquear |
| Cruceta | Estrategia | Select | - |
| Izq | Dirección | Start | Pausa |
| Der | - | L3 | - |
| | | R3 | - |

La saga *NHL 2K* constituye la segunda aparición de este título para **PlayStation 2** tras las dos primeras versiones creadas para **Dreamcast**. La nueva entrega aumenta las acciones que pueden realizarse en la pista mediante un mayor peso de los botones «L» y «R». Además, la configuración de los controles básicos sufre algunas modificaciones con el desplazamiento de la velocidad desde el círculo hasta «R1». El juego es más rápido que su antecesor lo que hace que a primera vista parezca que la dificultad supera con creces a la de los programas competidores. Sin embargo, a los cinco niveles de dificultad se une la posibilidad de ajustarlos con una impresionante gama de parámetros que permiten adaptar el nivel del juego al gusto del usuario. Por otra parte, la pastilla sigue estando rodeada por un círculo de color gris, lo que hace más sencillo poder seguir sus veloces desplazamientos. En el apartado gráfico se mantiene la colaboración con la **ESPN**, que se refleja en un ritmo muy similar al de las retransmisiones televisivas. Así, se añaden dos cámaras a las de *NHL 2K3* (por lo que se ofrecen 6 en total) y se potencian las secuencias y repeticiones posteriores a los goles y a determinadas jugadas. Los efectos visuales, los comentarios y la música sirven para dar al juego todos los elementos que caracterizan las retransmisiones de la cadena televisiva. Las restantes novedades del juego aparecen recogidas dentro de las opciones. Así, hay que mencionar tres modos denominados *Skybox*, *Skills* y *Minigames*. El primero es una especie de sala de trofeos y premios en la que también se pueden comprar complementos y aparecen algunas curiosidades como una reproducción de una clásica máquina de *Air Hockey* o una máquina en la que elegir diferentes melodías. El modo *Skills* incluye diversas pruebas de habilidad con las que comprobar la pericia de los usuarios en aspectos como el control de la pastilla o la colocación de los disparos. Por último, entre los minijuegos se incluyen, entre otros, partidos tres contra tres o tandas de penaltis. La nueva entrega de esta saga también verá la luz para **Xbox** aunque, a diferencia del año pasado, no aparecerá dentro del catálogo de **GameCube**. El resultado final le permite competir con *NHL 2004*.

**NHL 2K4**

**LO MEJOR Y LO PEOR**

- [+] El ritmo televisivo.
- [+] Aumenta la velocidad en el juego.
- [-] Complejidad para anotar.
- [-] La visibilidad de la pastilla.

| | |
|---|---|
| **GRÁFICOS**: El apartado gráfico incorpora dos cámaras con planos más cercanos. Las secuencias y repeticiones son magníficas. | 9.0 |
| **AUDIO**: Los comentaristas y la música resultarán familiares para los seguidores habituales de las retransmisiones de la ESPN. | 8.6 |
| **JUGABILIDAD**: Se añaden nuevas acciones, con un mayor peso específico de los botones «L» y «R». También aumenta la velocidad. | 8.5 |
| **DURACIÓN**: El nivel de dificultad puede adaptarse con múltiples parámetros, lo que permite alargar la vida del juego. | 9.0 |

**CONCLUSIÓN**

3+

Aunque en esta versión se incrementa el número de opciones, el punto fuerte del juego sigue siendo un impecable apartado visual repleto de espectaculares imágenes.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

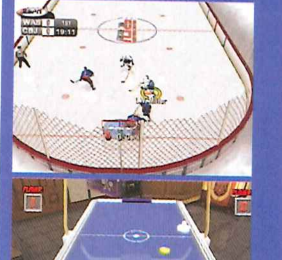
**8.7** (sobre 10)

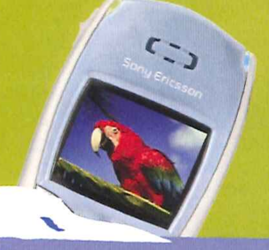
PUNTUACIÓN OFICIAL

## Renovación de opciones

**Nuevas alternativas**

En las opciones, se incluyen partidos 3 Vs. 3, pruebas de habilidad o la posibilidad de jugar a una clásica máquina de *Air Hockey*.





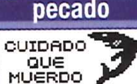
# Personaliza tu móvil 5584

## logos & postales

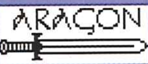


















angel · arana2 · homer2 · alonso3 · alien · coche · bomba · lara · skate2 · born · manga4 · matrix2 · pecado · chucho · muerdo · strike · snow · pirata2 · vacas · mundo · aragon1 · basket · space1 · lobo2 · cavernicola · correcaminos

### INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **5584** con el texto **LOGOPS** para bajarte un logo y/o **POSTALPS** para bajarte una postal, seguido de un espacio y la referencia del logo o de la postal que quieras.
Ej: **LOGOPS ANGEL** o bien **POSTALPS MATRIX2**

## salvapantallas







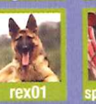










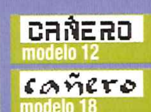



play01 · metro01 · moto04 · radar01 · ski02
moto02 · moto03 · moto06 · loro01 · parapente01
coche01 · coche03 · coche06 · metr01 · mona01
coche04 · coche05 · luna01 · hotdog01 · ice01
moto02 · devil01 · aire01 · trex01 · fuego01
escalada01 · carwash01 · aguila01 · perro02 · vaca01
coche02 · asturias01 · matrix01 · tigre01 · ski01
oveja01 · paisaje06 · moto05 · rex01 · spiderman01

### INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **5584** con el texto **FOTOPS** seguido de un espacio y la referencia de la foto que quieras. **EJ: FOTOPS MOTO02**

## nombres

Cañero modelo 7 · Cañero modelo 8 · CAÑERO modelo 12
Cañero modelo 14 · CAÑERO modelo 16 · cañero modelo 18

Envía al **5584** el texto **NOMBREPS** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras junto con el número del modelo elegido. **EJ: NOMBREPS CAÑERO20**

## MAXInombre

Envía al **5584** el texto **NOMBREGPS** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieres junto con el número del modelo elegido. **EJ: NOMBREGPS CAÑERO19**




## tonos & polifónicas

| melodía | ref. |
|---|---|
| Aquí no hay quien viva/B.S.O. | viva |
| Imaginary/Evanescence | imaginary |
| Get busy/Sean Paul | busy |
| La costa del silencio/Mago de Oz | costa |
| Crazy in love/Beyonce | crazy |
| Satisfaction/Rolling Stones | satisfaction |
| La esencia de tu voz/Rosa | esencia |
| Rosa y espinas/David Civera y Bisbal | espinas |
| Light my fire/The Doors | myfire |
| No es lo mismo/Alejandro Sanz | mismo |
| Down/Junior | junior |
| Highway to hell/ACDC | highway |
| Volver a disfrutar/El Canto del Loco | volver |
| Full Monty | monty |
| Dolores se llamaba Lola/Los suaves | dolores |
| Tequila/Café Quijano | tequila |
| Tanto la quería/Andy &Lucas | queria |
| Rosas/La Oreja de Van Gogh | rosas |
| Shin Chan | shinchan |
| CSI/B.S.O. | csi |
| Tengo/Queco | tengo |
| Aunque no te pueda ver/Alex Ubago | ver |
| Shrek | shrek |
| Los Simpsons | simpsons |

| melodía | ref. |
|---|---|
| En tu cruz me la clavaste/Chenoa | clavaste |
| Terminator | terminator |
| We are the champions/Queen | champions |
| El Señor de los Anillos | anillos |
| Rasca y pica | rasca |
| Himno Real Madrid | madrid |
| Himno Valencia | valencia |
| Himno F.C. Barcelona | barcelona |
| Himno Atlético de Madrid | atletico |
| The Champion League | league |
| Sweet child ´o mine | child |
| James Bond-007/B.S.O. | bond |
| Sweet dreams/Marylin Manson | sweet |
| We will rock you/Queen | rockyou |
| 1 mas 1 son 7/Los Serrano | serrano |
| Blade Runner/B.S.O. | blade |
| Un novhe con arte/El Arrebato | arte |
| Back in black/ACDC | back |
| Loco por incordiar/Rosendo | loco |
| A Fuego/ Extrenoduro | afuego |
| Embrujadas/B.S.O. | embrujadas |
| Matrix Reloaded/B.S.O. | matrix |
| Starwars/B.S.O. | starwars |
| Indiana Jones/B.S.O. | indiana |

### INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **5584** con el texto **TONOPS** para bajarte un tono y **POLIPS** para bajarte una melodía polifónica, seguido de un espacio y la referencia de la melodía elegida. Ej: **TONOPS VIVA** o bien **POLIPS TERMINATOR**

## CAMISETA

**La camiseta de tu equipo ahora en tu móvil**









albacete 01 · athletic 02 · atleti 03 · barça 04 · espanyol 08 · madrid 14
sociedad 15 · sevilla 16 · valencia 17 · betis 05 · depor 07 · celta 06

Envía al **5584** un mensaje con el texto **CAMISETAPS** seguido de un espacio, el código numérico de los colores que te gusten otro espacio y tu nombre o apodo seguido de otro espacio y el número del dorsal que quieres que aparezca en tu móvil.
**Ej: Si quieres el salvapantallas del Barça con el nombre Albert y el dorsal 7 envía CAMISETAPS 04 ALBERT 7**

## NOMBRE ELFICO

Ej: Alvaro

Para decorar tu móvil con caracteres élficos envía un mensaje al **5584** con el texto **ELFICOPS** seguido de un espacio y tu nombre o apodo.

Ej: ELFICOPS Alvaro

## GRAFFITI

Ahora tienes un nuevo sitio donde escribir tus graffiti. Envía **GRAFFITIPS** seguido de un espacio y tu nombre o apodo al **5584**
**Ej: GRAFFITIPS PEDRO**




## Sonidos reales



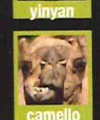
Son sonidos en exclusiva para tu móvil: animales, ambientes, efectos especiales, ... Da un toque de realismo a tu móvil y llénalo de **SONIDOS REALES**

Envía **SONOPS** al **5584** seguido de un espacio y el **SONIDO REAL** que deseas. (**OVEJAS, CERDOS, POLICE, ROBOTS, TELEFONO, HIPHOP, VACAS, RANAS, GATITOS, PERROS, PATOS, BEBÉS**) EJ: **SONOPS POLICE**

**MOVILES COMPATIBLES:** Nokia 3600, 3600, 3650, 5100, 6220, 6600, 7650, N-Gage - Sony-Ericsson T68i, P800, P802, T310- Phillips Fisio 820, 825 - Siemens SX1, MC60 - Sagem myX-6 - Samsung D700 - Motorola A920 - Benq P30 - Alcatel One Touch 535 y 735 y otros.

## salvapantallas animados



bio · vaca · yinyan · bruja · matrix · camello

Envía un mensaje al **5584** con el texto **ANIMADOPS** seguido de un espacio y la referencia.
**EJ: ANIMADOPS MATRIX**

## WANTED

Para encontrarte entre los más buscados del Oeste envía **WANTEDPS** al **5584**







## nombre COLOR Sólo móviles compatibles








modelo 1 · modelo 2 · modelo 3 · modelo 7 · modelo 4 · modelo 5 · modelo 6

Envía un mensaje al **5584** con el texto **NOMBRECOLORPS** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras, junto con el número del modelo elegido.
Ej.: **NOMBRECOLORPS ELENA7**



Algunos servicios requieren más de un mensaje o descarga.



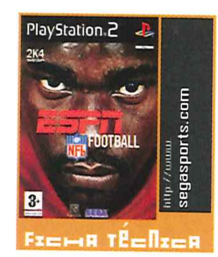
Coste por mensaje 0,90 euros + IVA






# ESPN NFL FOOTBALL 2K4

## Sega ofrece el fútbol americano en primera persona




**Ficha técnica**

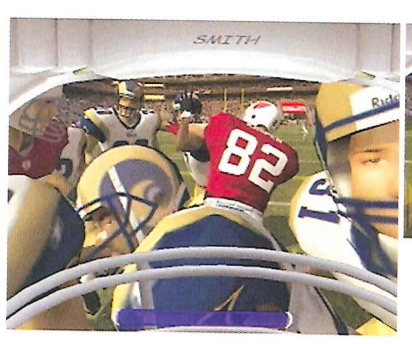
- COMPAÑÍA: SEGA SPORTS
- DESARROLLADOR: VISUAL CONCEPTS
- DISTRIBUIDOR: SEGA
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- EQUIPOS: NFL + HISTÓRICOS
- COMPETICIONES: 4
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS.
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 42 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 44.95€



**DualShock 2**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ○ | Spin | L1 | Stiff Izquierda |
| □ | Carga | R1 | Stiff Derecha |
| ✕ | Velocidad | L2 | Juke Izquierda |
| △ | Dive | R2 | Juke Derecha |
| Cruceta | Movimiento | Select | Tiempo Muerto |
| Izq | Movimiento | Start | Pausa |
| Der | - | L3 | - |
| | | R3 | Hot Rutes |

El año pasado la saga *NFL 2K* dio el salto a **PS2** con un magnífico programa en el que lo más destacado era el apartado visual. El citado juego ofrecía una puesta en escena al estilo de las retransmisiones televisivas de la **ESPN** y unos gráficos de auténtico lujo. La nueva entrega de la serie potencia este apartado con impresionantes secuencias y repeticiones automáticas en las que el ritmo de la televisión vuelve a ser un elemento fundamental. Sin embargo, **Sega** no se limita a trabajar este aspecto, ya que también incluye nuevas opciones entre las que destaca el «fútbol en primera persona». El citado modo permite ponernos en las botas de un jugador y vivir el desarrollo de un partido con una perspectiva real. En este sentido recuerda a programas como *Libero Grande* aunque, en esta ocasión es posible cambiar de jugador. Otra de las novedades de la nueva versión es el denominado *Grib*, con el que el usuario puede obtener multitud de premios ocultos y participar en diversos minijuegos. El sistema de control no sufre demasiadas modificaciones en el sistema tradicional de juego, aunque si presenta algunas alteraciones al emplear el modo en primera persona. Lo que si se ha modificado es la elección de jugadas que vuelven a su formato tradicional en lugar de aparecer sobreimpresionadas sobre el propio terreno de juego. La base de datos con equipos actuales y un considerable número de equipos históricos es un aspecto que será muy bien valorado por los aficionados al fútbol americano. En cuanto a las restantes opciones, se mantienen el modo Franquicia y el diseño de torneos a nuestro antojo. Por último, mencionar que han aumentado las jugadas e incorporado nuevos movimientos para mantenerse en lo más alto dentro de los simuladores de fútbol americano.






*Disputa los partidos desde la perpectiva de un jugador.*

### NFL 2K4

**LO MEJOR Y LO PEOR**

- [+] La originalidad de las nuevas opciones.
- [+] El ritmo de montaje visual.
- [−] La competencia de Madden.
- [−] El escaso gancho del fútbol americano.

| | |
|---|---|
| **GRÁFICOS**: En el apartado gráfico se mantiene la calidad de la anterior versión, destacando el ritmo de montaje al estilo de la ESPN. | 9.3 |
| **AUDIO**: Los comentarios son realizados por locutores de la ESPN. La música también es de la citada cadena. | 8.7 |
| **JUGABILIDAD**: El control es similar al de su antecesor, aunque aumentan las posibilidades de modificar el grado de dificultad. | 8.7 |
| **DURACIÓN**: El modo Franquicia sigue siendo el que más horas necesita. Las nuevas opciones le dan un toque de originalidad. | 9.1 |

**CONCLUSIÓN** 3+

La nueva entrega de NFL 2K mantiene la calidad visual de su antecesor, añadiendo algunas opciones originales dentro del género como el fútbol en primera persona.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

**9.1** (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

# CONCURSO

## LOS SIMS TOMAN LA CALLE




PlayStation 2

MODO ONLINE INCLUIDO

Los Sims Toman La Calle

7+

EA GAMES

20 JUEGOS

**Electronic Arts** y **PlayStation 2 Revista Oficial** te brindan la oportunidad de conseguir el último capítulo de Los Sims. Para participar en este concurso tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 19 de febrero. De esta forma podrás ser uno de los afortunados ganadores de un juego de **Los Sims Toman La Calle** para **PlayStation 2**.

**¿Cómo se llama la compañía creadora de Los Sims?**

**A**) Cinnamon Int. **B**) Maxis **C**) Almendra Soft

**CONCURSO «LOS SIMS TOMAN LA CALLE»**

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **sims, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5584 el siguiente mensaje: **sims A.**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 19 de febrero

# MEDAL OF HONOR RISING SUN

**■ MUNICIÓN INFINITA**
Introduce como clave **GOBY** en la pantalla de *passwords*. A continuación entra en la opción de *Bonus* dentro del menú para activarlo.

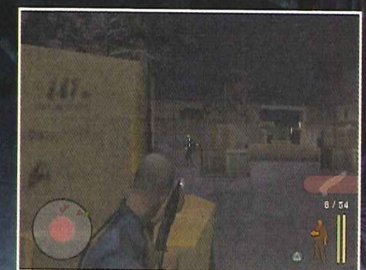
**■ MODO A PRUEBA DE BALAS**
Introduce como clave **TANG** en la pantalla de *passwords*. A continuación entra en la opción de *Bonus* dentro del menú para activarlo.

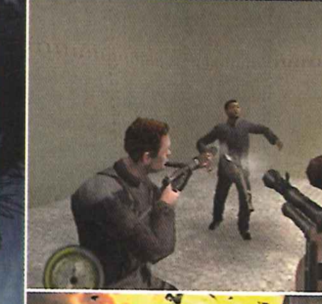
**■ MODO BALA DE PLATA**
Introduce como clave **TILEFISH** en la pantalla de *passwords*.
A continuación entra en la opción de *Bonus* dentro del menú para activarlo.

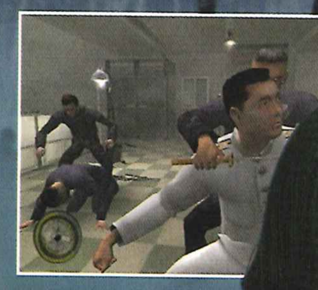
**■ GRANADA DE GOMA**
Introduce como clave **DAMSELY** en la pantalla de *passwords*.
A continuación entra en la opción de *Bonus* dentro del menú para activarlo.

**■ SNIPE-O-RAMA**
Introduce como clave **PUFFER** en la pantalla de *passwords*. A continuación entra en la opción de *Bonus* dentro del menú para activarlo.

**■ TODOS LOS ITEMS**
Introduce como clave **GARIBALDI** en la pantalla de *passwords*.
A continuación entra en la opción de *Bonus* dentro del menú para activarlo.

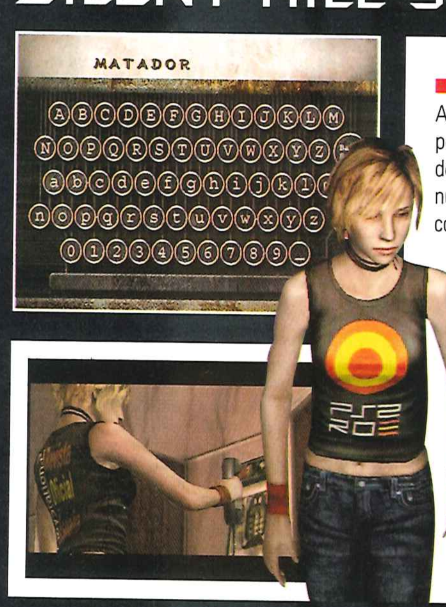







# SILENT HILL 3



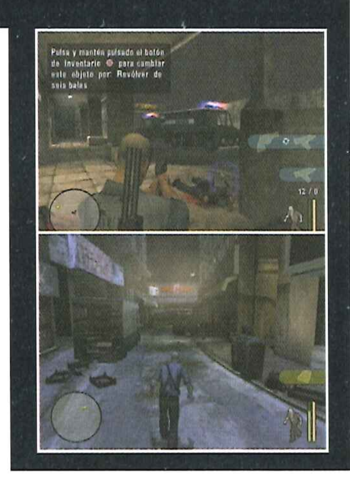

**■ HEATHER CON CAMISETA PS2 R.O.**
A continuación os ofrecemos la forma de poder equipar a **Heather**, la protagonista del juego, con la camiseta oficial de nuestra revista. Para ello, primero debéis completar el juego una vez (o si no queréis esperar podéis descargar la partida que se encuentra en el DVD-ROM de **PS2 R.O.** del número anterior). Una vez realizado este requisito, aparecerá una opción nueva en el menú principal llamada Traje Extra. Entrad en ella e introducid en la máquina de escribir que aparecerá, con la ayuda del cursor, la palabra **MATADOR** (en mayúsculas). Después, comenzad una nueva partida y podréis ver a **Heather** luciendo esta espectacular camiseta.



## MANHUNT

**MODO DIOS**
Completa el juego en el nivel más difícil y presiona Abajo, Abajo, Círculo, Arriba, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, R2, Arriba, Arriba, L1, Triángulo.



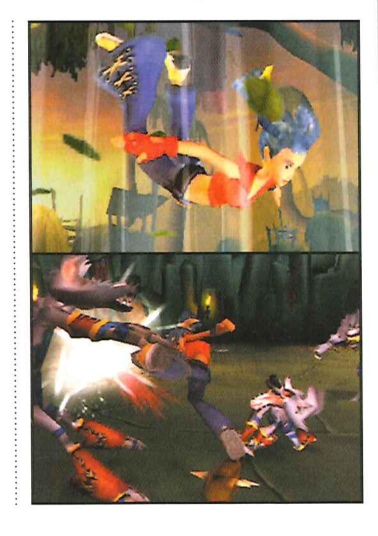



## KYA: DARK LINEAGE

**VIDA AL MÁXIMO**
Presiona *Start* para poner el juego en pausa y a continuación pulsa L1, R2, L2, R1, Arriba, Arriba, Izquierda, Cuadrado, Derecha, Círculo, Start.

**SHRINK JAMGUT**
Presiona *Start* para pausar el juego y a continuación pulsa R2, R2, Círculo, R2, L2, L2, Izquierda, L2, Triángulo.

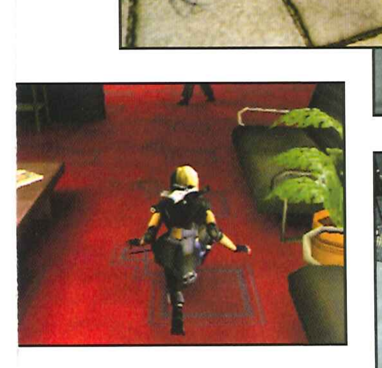
**GALERÍA DE BONUS**
Presiona Triángulo, Arriba, Círculo, Derecha, Abajo, Abajo, Cuadrado, Izquierda en el menú del juego. Repite este código para desbloquear más galerías.



## MAX PAYNE 2

**VIDA INFINITA**
Presiona L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2 al comienzo de un nivel para gozar de una salud a prueba de balas. Tendrás que realizar el truco al principio de cada nivel para tenerlo siempre activado.

## ROGUE OPS



**PIES GRANDES**
Presiona *Start* para poner el juego en pausa y a continuación pulsa Derecha, Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda, Izquierda. La pantalla parpadeará en blanco para confirmar que el truco ha funcionado.

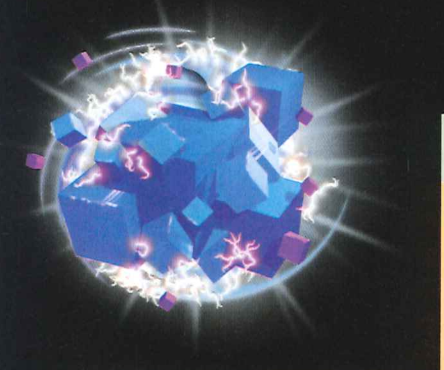
**SALTAR NIVEL**
Presiona *Start* para poner el juego en pausa y a continuación pulsa L2, Cuadrado, L2, Círculo, L2, Izquierda, L2, Derecha, L2, R2, R2, Cuadrado, R2, Círculo, R2, Izquierda, R2, Derecha, Cuadrado. La pantalla parpadeará en blanco para confirmar que el truco ha funcionado.

**VIDA INFINITA**
Presiona *Start* para poner el juego en pausa y a continuación pulsa Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecja, Derecha, Izquierda, Cuadrado, Cuadrado. La pantalla parpadeará en blanco para confirmar que el truco ha funcionado.

# S.O.S.

CONSULTORIO OFICIAL PS2





### PlayStation 2 e Internet

¡Saludos **PS2 R.O.**! Soy lector de vuestra revista por números salteados y es la primera vez que escribo. Tengo unas cuantas preguntas sobre los juegos *On-line* y una curiosidad:

1.- Tengo conexión ADSL de Telefónica y quiero comprarme un adaptador de red de **PS2**. ¿Qué más necesito para jugar *On-line*?

2.- ¿Qué es conexión Ethernet?

3.- ¿Cuestan más los juegos *On-line* que los normales? ¿Cuáles me recomendáis, que sean de aventuras o rol?

4.- ¿Porqué los gráficos de *FFXI* son peores que los del *X, X-2* ó *XII*?

5.- Ordenad preferentemente: *Enter The Matrix, Ghosthunter, True Crime, Tomb Raider: El Ángel De La Oscuridad, Dynasty Warriors 4, FF X-2, Buffy* y *Simpsons: Hit & Run*.

**David Frontera, vía e-mail.**

**1.- En principio no necesitarás nada más, teniendo en cuenta que tu línea ADSL llegue a tu ordenador a través de un cable Ethernet que sale de un módem-router. Si tu módem es USB, habla directamente con Telefónica; ellos te mostrarán la mejor manera de conectar tu PS2 a Internet.**

**2.- Ethernet es el formato estándar a través del que suelen estar conectadas las LAN o redes locales de ordenadores (una oficina, un cibercafé, etc.). También es conocida por el formato de sus cables y conectores (RJ-45).**

**3.- Los juegos *On-line* cuestan lo mismo que los demás y, en algunos casos, incluso menos. Entre los mejores títulos con posibilidades *On-line* encontrarás *FIFA 2004, SOCOM, Medal Of Honor...* Aún no hay ningún RPG *On-line*, pero puede que podamos disfrutar en breve de *Everquest* e incluso de *FFXI* (aunque no hay nada confirmado).**

**4.- No son mucho peores; quizá sean algo más simples, pero hay que tener en cuenta que el juego de Square está preparado para que varias decenas de personas se conecten al mismo servidor, que estará enviando y recibiendo datos de todas las consolas conectadas, y se muevan en el mismo entorno que nosotros a una velocidad decente.**

**5.- *FFX-2, True Crime, Simpsons: Hit & Run, GhostHunter, Enter The Matrix, Buffy* y *Tomb Raider*.**

### El origen de Grand Theft Auto

¡Hola! Soy **Jaume**. No hace mucho tiempo que leo vuestra revista, pero me gusta mucho.

1.- Hice caso de la nota que pusisteis a *Grand Theft Auto* y me compré el *pack*, pero ¿existe el *1* y *2* para **PS2**?

2.- Me gustaría comprarme un *Final Fantasy* porque no tengo ninguno. Qué me recomendáis, ¿empezar desde el primero o ir directamente a otro? ¿En este último caso, cuál me aconsejáis?

**Jaume, Gandía (Valencia).**

**1.- La única forma que tendrás de disfrutar de los dos primeros *GTA* es a través de la emulación de PSone que incluye PS2, ya que las dos primeras entregas del ya clásico de DMA Design (ahora Rockstar), sólo aparecieron para la PlayStation de 32 *bits*. Eso sí, lo difícil puede que sea encontrar ambos juegos en el mercado.**

**2.- Muchos de los componentes de la revista coincidimos en que la mejor forma de entrar en el mundo de *Final Fantasy* es a través de *FFVII*, creado para PlayStation y cuyo argumento supera a algunas de las entregas más recientes del juego de Square (aunque, claro, su aspecto no está a la altura).**

### Splinter C.: Pandora Tomorrow

Hola me llamo **Edu**, y antes de nada os digo que sois la mejor revista de **PS2**. Aquí van mis preguntas y muchas gracias de antemano:

1.- ¿Qué sabéis sobre la segunda parte de *Splinter Cell* y de *Metal Gear Solid 3*?

2.- ¿Merece la pena *Prince Of Persia*? ¿Está doblado al castellano?

3.- ¿Cuándo saldrá *Onimusha 3*?

4.- ¿Para cuándo *KillZone*?

5.- ¿Es cierto que van a sacar *Ace Combat V*? ¿Y *ZOE 3*?

6.- ¿*ZOE 2* tiene finales alternativos?

7.- ¿*Resident Evil: Outbreak* tendrá modo On-line?

8.- Me he pasado *XIII* y el final es muy indeciso ¿Sacarán la segunda parte?

9.- ¿Algún juego de **PS2** se acerca a los gráficos de *Halo 2*?

**Edu «Edward Miller», vía e-mail.**

**1.- Se llamará *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*, incluirá nuevas habilidades para Sam Fisher y modos multijugador tanto de *Deathmatch* en primera persona como cooperativo y lo mejor de todo es que dichos modos se podrán jugar a través de Internet. De *Metal Gear Solid 3* llevamos meses sin recibir ningún tipo de noticias; lo último que sabíamos es que la acción se sitúa muchos años antes de la aparición de Solid Snake y que su protagonista es, posiblemente, Big Boss (eterno enemigo del protagonista de Metal Gear Solid).**

**2.- *Prince Of Persia: Las Arenas Del Tiempo* presenta un original concepto (mezcla entre aventura y plataformas) cuya jugabilidad y apartado gráfico supera con creces al de la mayoría de los plataformas actuales para PS2. Está doblado al castellano.**

**3.- A finales de este mismo año hará aparición en Estados Unidos y Europa la tercera entrega de la saga de aventuras de Capcom.**

**4.- Ya queda muy poco para poder disfrutar del *shoot'em-up* cuyo apartado técnico llegará a plantar cara al mismísimo *Halo* de Xbox. Su salida al mercado está prevista para el segundo cuarto del presente año.**

**5.- Namco confirmó que el equipo desarrollador de *Ace Combat IV* estaba volcado en la creación de la quinta entrega, pero no se sabe mucho más. Hasta después de la aparición de *Metal Gear Solid 3* no creo que Hideo Kojima suelte prenda sobre nuevos proyectos como una nueva secuela de *ZOE*.**

**6.- Dependiendo del porcentaje de juego completado podremos ver diferentes finales. Si quieres ver todos los secretos del juego, en nuestro DVD-Demo del mes pasado se incluyó la posibilidad de descargar una partida a la *Memory Card* de PS2 en la que encontrarás todos los extras ya desbloqueados.**

**7.- Parece ser que hasta la aparición del juego en Europa no sabremos si, finalmente, *RE: Outbreak* tendrá opciones *On-line* en su versión PAL. En el avance que incluimos en este número descubrirás todo lo que perderá el juego si finalmente no ofrece un modo multijugador a través de Internet.**

**8.- Es posible, todo depende de la continuidad que mantenga junto al cómic del mismo nombre y si, por supuesto, la primera entrega ha resultado rentable para Ubi (aunque su**

**Enviad vuestras consultas a:**

**Revista PS2 RO**

Calle O'Donnell, 12
Madrid 28009,
escribiendo S.O.S.
en una esquina
del sobre, o al e-mail
**ps2@grupozeta.es**
poniendo como
asunto **S.O.S.**

**calidad hace preveer que sí).**

**9.- Sony C.E. asegura que el aspecto de *KillZone* no tendrá nada que envidiar al del primer *Halo*, incluso dicen que lo superará en algunos aspectos del motor gráfico.**

---

### Chip Cell de IBM para PS2

Hola soy **David** y quiero que sepáis que compro vuestra revista desde los principios de **PS2** y quiero que me resolvierais algunas dudas.

1.- ¿Cuándo va a salir el juego *Sonic Heroes*?

2.- ¿Para cuándo *Gran Turismo Prologue*? ¿Cuánto costará?

3.- ¿Saldrá *GT4* con el volante oficial *GT Force*?

4.- ¿Qué se sabe de las características de **PS3**? ¿Llevará el *Chip Cell* de **IBM**?

**David Tarrago, vía e-mail.**

**1.- Mientras disfrutas de la revista, puede que se estén llevando el último de la tienda especializada más cercana, ¡date prisa!**

**2.- Finalmente, todo parace indicar que *Prologue* no llegará nunca a nuestro país; en su lugar, podremos disfrutar de la versión completa del juego en verano.**

**3.- El volante oficial de Logitech aparecido junto a *GT3* será totalmente compatible, aunque es posible que Sony prepare un *pack* que incluya el juego y el volante.**

**4.- Aún no se sabe nada de sus características finales; todo parece indicar que el *Chip Cell* de IBM será el «alma» de la nueva máquina de Sony. Ya se han comenzado a fabricar las primeras unidades de la nueva memoria RAM y, más tarde, se comenzará a fabricar en serie.**

### ¿NFS UG o True Crime?

¡Hola amigos! Soy **Juan** desde **Gijón**. Dudo entre dos juegos que quiero comprarme y quiero que me aconsejéis:

1.- Me he acabado los dos últimos juegos de la saga *GTA* y pensaba comprarme *True Crime*, pero también estaba interesado en *Need For Speed Underground*, ya que soy un gran aficionado a los coches y me he acabado *GT3*. ¿Según vuestra opinión cuál es mejor?

**Juan Moncada, vía e-mail.**

---

**1.- *Need For Speed Underground* es un gran juego de coches e incluye divertidas opciones multijugador *On-line*, pero *True Crime* es mucho más completo como juego y, técnicamente, más avanzado.**

## ¡PONTE LAS PILAS!



+

Si el año pasado fue explosivo para **PS2**, el 2004 se plantea aún mejor, con títulos como *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*, *Rainbow Six 3*, *Final Fantasy X-2*, *James Bond: Todo o Nada*, etc.

Seguimos sin tener noticias del lanzamiento en **España** de *Final Fantasy XI*, de las opciones *On-line* de *RE: Outbreak* y de otros títulos directamente relacionados con la conexión a **Internet** de **PlayStation 2**.

−




## CONCURSO «MANHUNT»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5584** poniendo la palabra **manhunt, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5584** el siguiente mensaje: **manhunt A.**

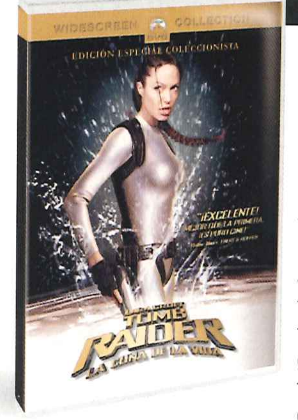
Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 19 de febrero.

# PAPA CANGURO

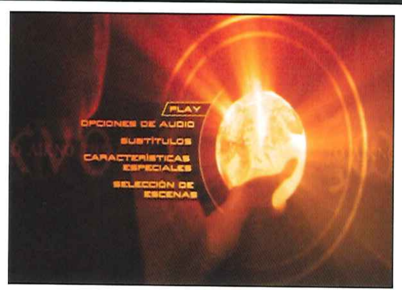
## Eddie Murphy demuestra que el instinto maternal puede ser también masculino

*Lo mejor de los extras es una sorpresa «animada»: un pequeño corto digital simpático e ingenioso sobre los pequeños habitantes de una charca. Muy apropiado en los tiempos de la «Nemoma-nía» infantil.*

## Lara Croft Tomb Raider: La Cuna De La Vida



**Angelina Jolie** llega a parecerse muchísimo más que en la primera entrega de las aventuras cinematográficas de la heroína poligonal, a la genuina **Lara Croft** del mundo del videojuego. Si uno se sienta frente a la pantalla con la conciencia de que está ante un personaje nacido del *software* de entretenimiento, se disfruta a tope de aventuras exageradas, hazañas imposibles y situaciones que ya quisiera para sí el mismísimo **James Bond**. Esta vez **Lara Croft** tendrá que encontrar la verdadera caja de Pandora (hasta la misión es típico tópico de videojuego). Cachibaches de última generación con marcas que financian el alto presupuesto, mucho efecto especial y no poco esfuerzo corporal de los actores que agradecen los palmitos. **I.G.**





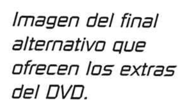



*Imagen del final alternativo que ofrecen los extras del DVD.*



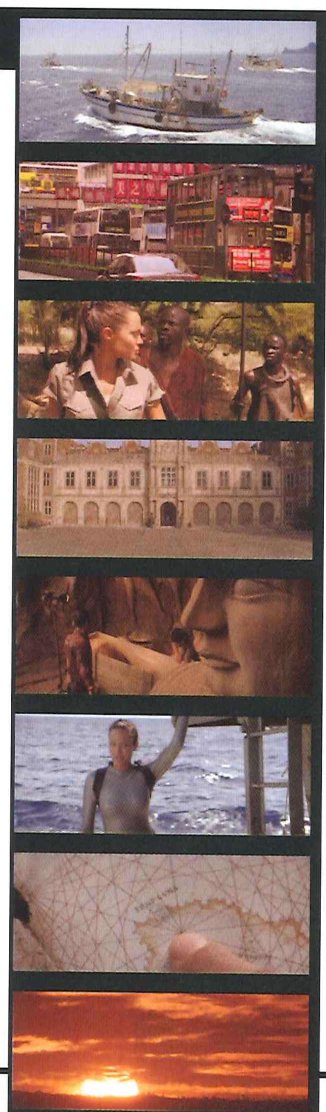
*El vídeo musical de Korn, «Did My Time», tiene fuerza sonora y visual.*



*Los Davey Brothers con el tema «Heart Go Faster», ponen un tono más romántico.*




*Una imagen del rodaje de esta película que sin duda queda encuadrada como acción pura.*



**CALIDAD DE LOS EXTRAS:** ■■■■■

Como no podía ser menos, todos los secretos del rodaje que bien merecen la atención del espectador: No sólo se puede ver cómo la **Jolie** consigue dar giros y saltos imposibles, sino que sus *fans* disfrutarán de la hija **Jon Voight** sudando la gota gorda en el gimnasio. También escenas eliminadas, final alternativo, todo sobre la banda sonora, dos vídeos musicales de *Korn* y de *Davey Brothers* y alguna cosa más.

**PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:**

Idiomas: castellano e inglés; ambos en 5.1 Dolby Digital
Subtítulos: castellano.

**TIPO DE DVD:** DVD 9

**COMPAÑÍA:** **Paramount Home Entertainment** **PRECIO:** 24 Euros

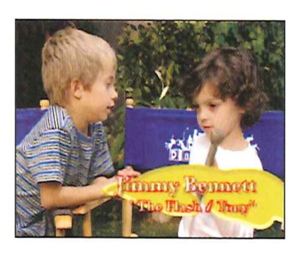
**VALORACIÓN:** ■■■■□

Acción sin tregua en esta película que a veces puede llegar a agotar al espectador puesto que tanto «movimiento» no deja respiro ni para un achuchón rodado con el estilo apropiado. En todo caso es lo que se buscaba y tras la declaración de intenciones de esta nueva entrega en celuloide de **Lara Croft** (ahora en formato digital para uso doméstico) es un producto que merece todo el respeto como trabajo bien hecho.






A las órdenes de **Steve Carr**, **Eddie Murphy** despliega su lado cómico más tierno sin exasperaciones para hacer una comedia familiar que no se hace pesada ni para los grandes ni para los pequeños. Charlie (**Murphy**) comprenderá que a los niños no les gustan las verduras cuando es despedido de su trabajo como publicista por la campaña de unos cereales de desayuno vegetarianos. La alternativa será algo que a priori un hombre piensa puede ser fácil: cuidar niños. Muchas situaciones graciosas que resultan efectivas gracias a la sencillez y espontaneidad de éstas. Al buen resultado final ayudan un puñado de niños con físicos diversos (no sólo los hay del tipo «anuncio») que sin duda salieron de un elaborado y muy acertado *casting* infantil. **I.G.**



*Las pequeñas estrellas de la película cuentan sus secretos de rodaje, dando a los extras un toque original, diferente y simpático.*



*Imágenes del rodaje. Trabajar con niños puede ser más trabajoso pero a juzgar por las risas del equipo debe compensar.*

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Un manojo de extras perfectos para el público infantil que disfrutarán también los mayores: juegos, tomas falsas, reportajes sobre el rodaje de la película y sus protagonistas, y un corto animado.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano, inglés, italiano y holandés; todos en 5.1
Subtítulos: castellano, inglés, italiano y holandés.

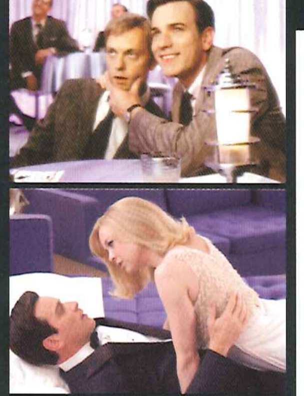
■ TIPO DE DVD: DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Columbia Tristar Home Entertainment**

■ PRECIO: 24 Euros

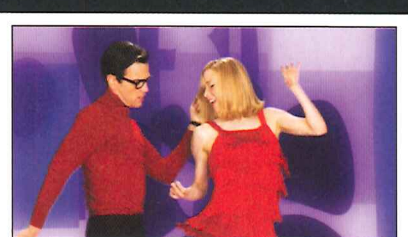
■ VALORACIÓN: ■■■■■
No podemos olvidar que la mala de esta película es **Anjelica Houston,** una actriz que ya tiene experiencia como «bruja» cinematográfica, aunque en esta ocasión resulta una malvada más sofisticada. Aparte de la magnífica dirección artística que salta a la vista por la interpretación infantil (nada que ver con los «chirríos» de muchos infantes de nuestra televisión nacional), la calidad global del DVD merece el pleno.

## Abajo El Amor







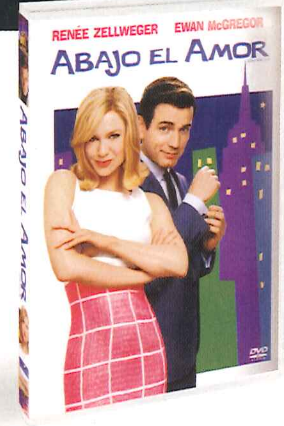




*Entre los extras que ofrecerá el DVD de Abajo El Amor está el impagable vídeo musical «Here's To Love».*



*Peyton Reed y su equipo artístico parodian con no poca «mala leche», la estética de las comedias de los años 50/60.*




A medio camino entre el homenaje y la parodia, ***Abajo El Amor*** rescata el espíritu de las comedias de **Rock Hudson** y **Doris Day**, añadiendo a la clásica guerra entre sexos un humor mucho más atrevido que el utilizado en los años 50/60. De forma muy similar a lo que sucedía en *Pijama Para Dos* y *Confidencias A Medianoche*, un incorregible *playboy* (**Ewan McGregor**) adoptará la personalidad de un pardillo para engañar y seducir a una escritora de éxito (**Reneé Zellwegger**). Entre los secundarios, el siempre perfecto **David Hyde Pierce** (el Niles de *Frasier*) toma el papel que desempeñara **Tony Randall** en las comedias del tándem **Hudson**/**Day**: el de amigo neurótico del protagonista. El propio **Randall**, ya anciano, hace una pequeña aparición en este filme, que peca quizá de un humor algo chusco para el público al que va destinado. **B.S.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
Escenas eliminadas, documentales, detrás de las cámaras y el vídeo musical «Here's To Love». En el momento de escribir estas líneas, **Fox** no nos ha especificado aún el número exacto de documentales que incluirá la versión española de ***Abajo El Amor***, pero lo que parece seguro es que no ofrecerá el comentario de audio del director **Peyton Reed** (disponible en el lanzamiento original en **EE.UU.**).

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano e inglés en 5.1
Subtítulos: castellano e inglés.

■ TIPO DE DVD: 4 DVD 9

■ COMPAÑÍA: **20th Century Fox HE** ■ PRECIO: 21.99 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■□□
Aunque ***Abajo El Amor*** ofrece un meritorio trabajo de producción a la hora de recrear los decorados y el vestuario habituales de las comedias de finales de los 50, principios de los 60, el guión abusa en ocasiones del humor chusco, con *gags* visuales aún más chabacanos que los utilizados por **Mike Myers** en la saga *Austin Powers*. Con ello traiciona buena parte de la filosofía de las comedias de **Rock Hudson** y **Doris Day**, en las que con simples insinuaciones; se lograron mejores y más divertidos resultados.

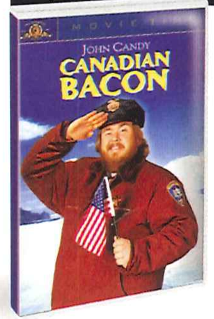
## Golfus De Roma



Rodada en las afueras de **Madrid**, en los estudios **Bronston**, con música de **Stephen Sondheim** y bajo la dirección de **Richard Lester**. **Zero Mostel** y **M. Crawford** protagonizaron uno de los musicales más divertidos de todos los tiempos. No pararás de reír a lo largo de sus 97 minutos de metraje… **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ☐☐☐☐☐
  Al cierre de esta edición de PS2 RO, la información sobre el contenido extra de este DVD no está disponible.
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: castellano e inglés.
  Subtítulos: castellano e inglés.
- TIPO DE DVD: DVD 9
- COMPAÑÍA: **20th Century Fox HE** ■ PVP: 14.99 E.
- VALORACIÓN: ■■■■☐
  Por menos de 15 Euros podrás llevarte a casa una de las películas más divertidas de la historia del cine. Una **Roma** en plena decadencia es el escenario de este auténtico enredo con persecuciones, canciones y diálogos memorables, que goza de un reparto de secundarios tan memorable como irrepetible: **Buster Keaton**, **Phil Silvers**, **Jack Gilford**… Una verdadera joya.

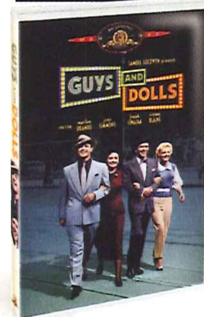
## Operación Canadá



Mucho antes de convertirse en el azote de **Bush** y ganar el Oscar por la impactante y genial *Bowling For Columbine*, **Michael Moore** dirigió esta divertida sátira en la que el presidente de **EE.UU.** declara la guerra a la vecina **Canadá**, con la única intención de ganar votos. **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ☐☐☐☐☐
  Al cierre de esta edición de PS2 RO, la información sobre el contenido extra de este DVD no está disponible.
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: castellano e inglés (estéreo).
  Subtítulos: castellano e inglés.
- TIPO DE DVD: DVD 9
- COMPAÑÍA: **20th Century Fox HE** ■ PVP: 14.99 E.
- VALORACIÓN: ■■■☐☐
  Esta ácida y tronchante sátira sobre la política de **EE.UU.** contó con la participación de cómicos de la talla de **John Candy**, **Alan Alda** (genial en su papel de presidente) y **Rhea Perlman** (la diminuta y peleona camarera de *Cheers*). La confrontación entre los belicosos yanquis y los irritantes pacíficos canadienses te provocará más de una carcajada.

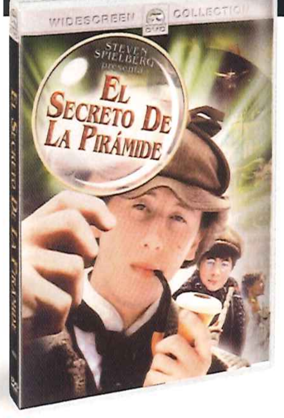
## Ellos y Ellas



El siempre magistral **Joseph L. Mankiewicz** volvió a dar en la diana con esta adaptación de un clásico de **Broadway**, en la que **Marlon Brando** nos sorprende en su faceta de bailarín y cantante. A su lado, un **Frank Sinatra** en plena forma y una divertida **Jean Simmons**. **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ☐☐☐☐☐
  Al cierre de esta edición de PS2 RO, la información sobre el contenido extra de este DVD no está disponible.
- PISTAS DE AUDIO:
  Idiomas: castellano e inglés (ambos en mono).
  Subtítulos: castellano e inglés.
- TIPO DE DVD: DVD 9
- COMPAÑÍA: **20th Century Fox HE** ■ PVP: 11.99 E.
- VALORACIÓN: ■■■■■
  Aunque con algo de retraso respecto al lanzamiento en **Estados Unidos**, por fin llega en DVD a **España** uno de los grandes clásicos del musical. Toda una institución de los escenarios de **Broadway**, ***Ellos y Ellas*** ofrece unos cuantos números musicales sencillamente soberbios, coreografiados por **Michael Kidd**, y unos ingeniosos diálogos, el sello habitual de **Mankiewicz**.

## El Secreto De La Pirámide



Tras la taquilleras *Gremlins* y *Goonies*, **Spielberg** volvió a producir otro guión del genial **Chris Columbus**, dejando la dirección en manos de **Barry Levinson**, que venía de cosechar un enorme éxito con *El Mejor*. ***El Secreto De La Pirámide*** narra la juventud de Sherlock Holmes y su primer encuentro con Watson, en una historia llena de misterio y impactantes efectos especiales. De hecho, este filme hizo historia por mostrar el primer efecto visual por ordenador: un mosaico que cobra vida gracias al talento de **Pixar**, en aquellos tiempos una simple división de **Industrial Light&Magic** de **George Lucas**. No hay nadie que ronde la treintena que no adore esta película. **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ☐☐☐☐☐
  Nada, zero, nothing, niente; a pesar de las enormes posibilidades que ofrecía esta película (aunque sea sólo por la implicación de **Pixar** en el proyecto). Ni siquiera han incluido el tráiler original de cine.
- PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
  Idiomas: castellano (mono), inglés (5.1), francés (mono), italiano (mono)…
  Subtítulos: castellano, inglés, francés, italiano, alemán…
- TIPO DE DVD: DVD 9 ■ PRECIO: 24.01 Euros
- COMPAÑÍA: **Paramount Home Entertainment**
- VALORACIÓN: ■■■☐☐
  Una película de la calidad y la popularidad de ***El Secreto De La Pirámide*** exigía a gritos una cuidada edición en DVD. En lugar de eso nos llega la película «a pelo», sin siquiera incluir el tráiler original de cine. Un verdadero despropósito, sobre todo teniendo en cuenta la importancia de los nombres implicados en este filme: **Spielberg**, **Columbus**, **Levinson**, **John Lasseter**… Por lo menos nos queda el consuelo de disfrutar de esta pequeña maravilla de mediados de los años 80.







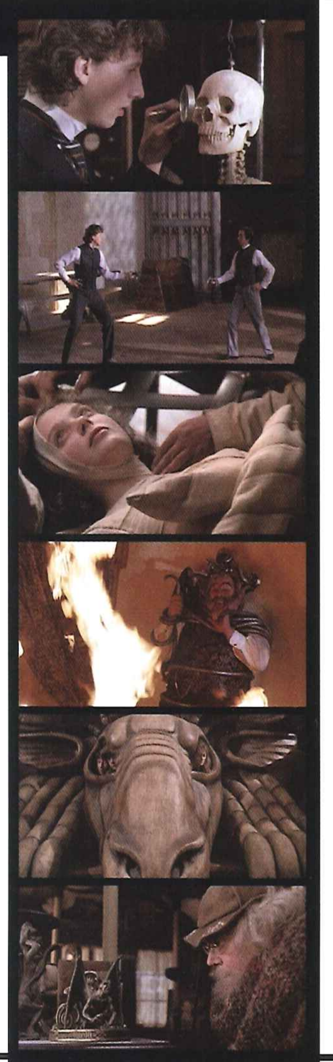

*El hombre mosaico fué el primer efecto por ordenador de la historia del cine. En aquellos tiempo Pixar era parte de I.L.M. George Lucas jamás lamentará bastante el haber vendido Pixar a Steve Jobs (el fundador de Apple).*



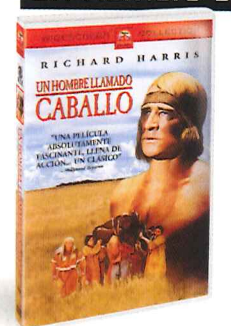
*Un consejo: ni se os ocurra detener la película al llegar a los títulos de crédito finales…*



*…por que tras ellos os espera la mejor sorpresa de toda la película.*



## Un Hombre Llamado Caballo




**Richard Harris** fallecía el año pasado dejando algo huérfanos a los responsables del *Harry Potter* cinematográfico que ya no podrán contar con él para próximas aventuras del niño mago. Pero este hombre de vida intensa cuyos excesos le pasaron factura, nos deja interpretaciones tan memorables como ésta. **I.G.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
Este clásico del cine del Oeste que mostraba un lado distinto del mundo de los indios de **Norteamérica**, parece ser un valor seguro que no necesita extras.

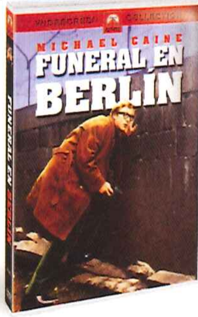
■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: inglés (dd, 5.1), español (DD, mono), etc.
Subtítulos: inglés, español, portugués.

■ TIPO DE DVD: DVD 5

■ COMPAÑÍA: **Paramount Home E.** ■ PVP: 24.01 E.

■ VALORACIÓN: ■■■■□
Lo mejor de la película, como recordarán los cinéfilos más eruditos, es el argumento que supone una cura de humildad para un Lord inglés del siglo XIX capturado por los *Sioux* en **América**. Cimentado por un sólido trabajo de documentación, **Harris** pasará las pruebas más «absurdas» a ojos de Occidente para ir convirtiéndose en uno más de la tribu. De estas ya no se hacen.

## Funeral En Berlín




Una de espías protagonizada por **Michael Caine**. Si alguien no ha visto el título menos conocido del actor británico, un consejo: no lean la sinopsis de la carcasa del DVD. Basada en la novela de **Len Deighton** esta historia de Guerra Fría despliega ese humor socarrón inglés. **I.G.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
Un tráiler de cine de los años 60, cuando se rodó y se estrenó esta cinta sobre deserciones más allá del Muro de Berlín.

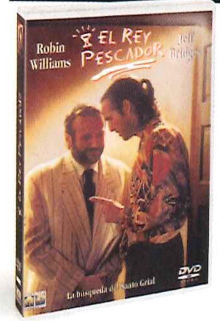
■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: español, inglés, francés, alemán... (en mono).
Subtítulos: castellano, inglés y otros.

■ TIPO DE DVD: DVD 5

■ COMPAÑÍA: **Paramount Home E.** ■ PVP: 24.01 E

■ VALORACIÓN: ■■□□□
Si fuera un título actual se diría que es una película de aventuras para pasar una tarde de frío invernal cuando ya se ha incubado una buena gripe. Como hablamos de una película de los sesenta apuntar que lo anterior sirve pero que gustará más a los saturados de efectos especiales y que echen de menos la mesura cinematográfica británica en la gran pantalla.

## El Rey Pescador




**Terry Gilliam** intentó sorprender el mundo del cine a principios de los 90 dirigiendo esta historia con fondo y forma que consigue equilibrar la sensiblería con una tensión argumental lo suficientemente importante como para ampliar el abanico de público. **I.G.**

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
Los editores de esta película deben confiar en la fidelidad de los seguidores de la carrera del ex de los *Monty Python* como director. Tan sólo tristes tráilers.

■ PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés, francés, etc. (DD, surround).
Subtítulos: castellano, inglés, francés, árabe, etc.

■ TIPO DE DVD: DVD 5

■ COMPAÑÍA: **Columbia TriStar HV** ■ PVP: 24.01 E.

■ VALORACIÓN: ■■□□□
**Robin Williams** comenzaba a acumular interpretaciones atormentadas «al margen de la cordura» en 1991 y sin duda ***El Rey Pescador*** le ayudó a cuajar una nutrida carrera durante toda la última década del siglo XX. A pesar de ser el secundario, su personaje de indigente con pasado brillante sujeta y mueve el desarrollo de esta historia que trata de ser una fábula para adultos.

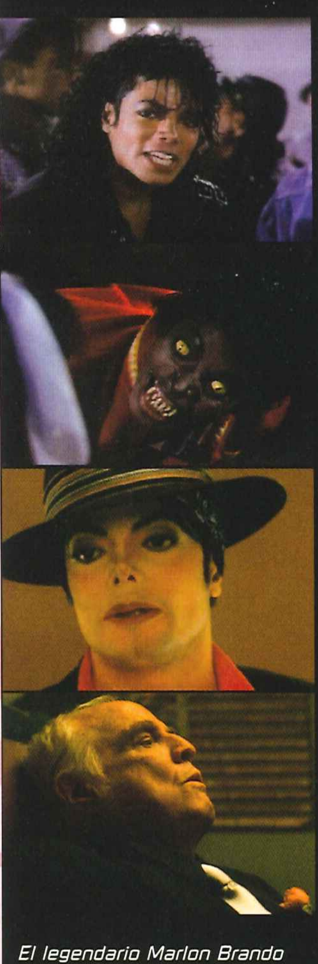
por << Rafa Notario >>

# Michael Jackson

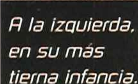
## DVD MÚSICA

## «Number Ones»

### Un irresistible DVD del «Rey del Pop» que recopila los mejores clips de su enloquecida carrera en solitario.



El legendario Marlon Brando entre el elenco que forma parte del vídeo de You rock my world.







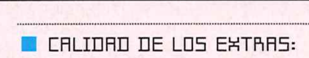


A la izquierda, en su más tierna infancia.




Existen diferentes portadas de este DVD excepcional.

Coincidiendo «misteriosamente» con el nuevo escándalo mediático generado alrededor del «Peter Pan del Pop» y, a falta de material nuevo que situar en el mercado navideño, se pone en circulación este (por todos los conceptos) apasionante DVD, que reúne algunos de los vídeo-clips más deslumbrantes del ídolo decolorado. Quince joyas de la música popular contemporánea, extraordinariamente ilustradas con algunas de las realizaciones videográficas más rompedoras de todos los tiempos. Desde la espartana sencillez de *Don't Stop 'Til You Get Enough* (1979), al despendole total de *You Rock My World* (2001) con la aparición estelar del mismísimo ¡¡¡**Marlon Brando**!!!, pasando (obligatoriamente) por ese monumento dirigido en 1983 por **John Landis**, y considerado universalmente el mejor filme promocional de todos los tiempos que fue *Thriller*. Magistral.



■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:



Ni extras, ni subtítulos, ni nada de nada.¿Se combate así el «Top Manta» y la piratería? Nos permitimos dudarlo...

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
**Idiomas:** inglés. **Subtítulos:**: no.
**Sonido:** PCM Estéreo

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **EPIC Sony Music**

■ VALORACIÓN:



Ahora que, de nuevo, llueven piedras sobre el pobre **Michael**, resulta más oportuno que nunca refrescar la memoria de los amnésicos y descubrir a los neófitos todo el inmenso *glamour* y el desbordante talento de uno de los mitos musicales más controvertidos y «abracadabrantes» que vieran los siglos. El Pop elevado a su máxima expresión.

## CD'S

### Bondage

■ TÍTULO: **«Living Jelly Moves»**

■ COMPAÑÍA: **IGUAPOP RECORDS**




Adictos declarados al *Brit-Pop* de los 90, los barceloneses prosiguen en este segundo trabajo su búsqueda de la fusión perfecta entre los **Beatles** más lisérgicos y los **Byrds** más alucinados, con ocasionales inyecciones de electrónica contemporánea. Por el camino, algunas canciones de verdad: *Check Out, Hollywood Is Babylon*. La sorpresa del mes.

### Varios

■ TÍTULO: **«Technics. The Original Sessions 2004»**

■ COMPAÑÍA: **VALE MUSIC**

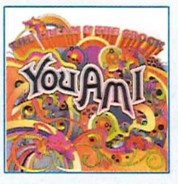



Diluvio de *BPMs*, bombos descarriados y velocidad sin cuento en el recopilatorio *bakala* más popular de las pasadas navidades, con sus correspondientes sectores *Dance, Trance & Progressive* y *House & Techno*. Como nota destacable de esta nueva entrega, la cada vez mayor presencia de ritmos latinos. Y, por lo demás, como siempre: «fiestuqui» asegurada.

### You Am I

■ TÍTULO: **«The Cream & The Crock»**

■ COMPAÑÍA: **BITTERSWEET RECORDINGS**



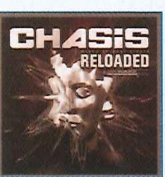

De fantástica puede calificarse la noticia de la edición en **España**, gracias a la siempre inquieta **Bittersweet Recordings**, de este espléndido doble recopilatorio de la excelente banda australiana liderada por **Tim Rogers**. Un multicolor derroche de guitarras incendiarias, espíritu *Punk*, aromas psicodélicos y melodías memorables, que asombra y cautiva a partes iguales.

### Varios

■ TÍTULO: **«Chasis Reloaded»**

■ COMPAÑÍA: **VALE MUSIC**






El ubicuo **Dany Fiesta** (nuevo DJ residente del remozado club) se ocupa de los platos en esta doble compilación *Tecnomakinera*, que causará estragos entre los muchos adictos a los ritmos híper-acelerado y los bombos superlativos. **Teknokid**, **Hardbody Babes**, **Special D**, **DJ Shog** y otros muchos adalides del insomnio colectivo avalan el invento.

# DVD MÚSICA

## Judas Priest - «Electric Eye»




Es un hecho: el *heavy* está de moda, o lo va a estar muy pronto. Con nuevos grupos como **The Darkness**, triunfando inesperadamente en las listas internacionales, veteranos como **AC/DC** o **Iron Maiden** arrasando como nunca en sus giras, y personas tan serias y responsables como la ínclita **Grace Morales** entonando razonadísimas loas al *Metal Pesado* desde esa «biblia del superviviente» que es **Mondo Brutto**, sólo faltaban los entrañables «Yudas» para completar el panorama. Porque nadie como ellos supo encarnar los tópicos del imaginario metálico ochentero: épica, cardados, calaveras, mallas, melenas, gorgoritos, cuero, cadenas... Y *Rock'n'Roll* ruidoso y visceral para el desparrame del pueblo llano.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:

Discografía completa y seis divertidas actuaciones del grupo para la **BBC**, que permiten comprobar la peculiar evolución de la moda «Jevi» en los últimos veinte años.
Qué pena de subtítulos... Otra vez.

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
**Idiomas:** inglés. **Subtítulos:**: no.
**Sonido:** PCM Estéreo

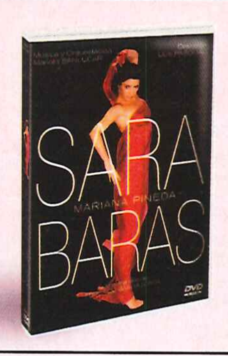
■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **Sony Music**

■ VALORACIÓN:

Fijo que a más de un veterano «metalhead» se le escapará la lagrimilla al volver a revisar los popularísimos vídeos que hicieron célebres himnos cerveceros tan inmarchitables como *Breaking The Law, Living After Midnight* o tantos otros. Ideal para corear a voz en cuello, bien puño en alto (el mechero es optativo) o bien blandiendo una litrona. Sólo es Rock'n'Roll, pero nos gusta.
Vaya que si nos gusta...

## Sara Baras : «Mariana Pineda»




Filmado en directo en el Teatro Calderón de Madrid la pasada temporada 2003, ***Mariana Pineda*** es un singular espectáculo Flamenco-Operístico creado y concebido como vehículo de lucimiento de su directora artística, coreógrafa y primera bailaora, la gaditana **Sara Baras**. Basada en la segunda obra teatral de **Federico García Lorca**, la obra se beneficia, además del duende y el encanto innegable de la **Baras** y su cuadro de baile, de una emocionante música del maestro **Manolo Sanlúcar** y, muy especialmente, de la acertada puesta en escena de **Lluis Pascual**, que consigue inyectar aliento poético y tensión narrativa a este ambicioso montaje. Un lujo Flamenco.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:

Generosos: presentación de la compañía, galería fotográfica, entrevista y *Making Of*.
Con subtítulos en español e inglés.
Que aprendan los guiris.

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
**Idiomas:** castellano. **Subtítulos:**: castellano e inglés. **Sonido:** estéreo

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **Sony Music**

■ COMPAÑÍA: **Sony Music**

■ VALORACIÓN:



Una combinación de talentos, así rara vez decepciona: el universo poético de **Lorca** recreado a través de la mirada de la bailaora más brillante de la escena, el compositor flamenco más inquieto y el mejor director teatral del país sólo podía producir un resultado: arte grande.

texto y fotos << José Luis del Carpio >>

## FICHA TÉCNICA

- MOTOR
  1985 CC.
- POTENCIA
  210 CV. (5.300 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100
  7,7 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  235 KM/H.
- PESO
  1560 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  12,1 L/100
  EXTRAURBANO
  6,4 L/100
  MEDIO
  8,5 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 4.635 MM.
  ALTO: 1.466 MM.
  ANCHO: 1.762 MM.
  MALETERO: 421 L.

**PVP-R:**
36.500,00



*La zaga es muy robusta. El tubo de escape cromado le da ese toque de deportividad.*





*En el salpicadero destaca la calidad de los materiales y un diseño muy clásico, quizá excesivo.*






*Los relojes son sobrios y muy funcionales.*

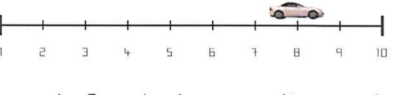
S A A B

http://www.saab.com

# 9-3 2.0TS Aero

## El equilibrio perfecto entre seguridad, confort y deportividad

- MOTOR/PRESTACIONES: (escala 1–10)
- DISEÑO: (escala 1–10)
- CALIDAD/PRECIO: (escala 1–10)



Un gran coche. Esa es la primera sensación que se tiene al subirse al nuevo **Saab 9-3**, ya a la venta desde el pasado septiembre. El **2.0TS Aero** de la gama **9-3** de **Saab** es, por hacer una comparación, lo que puede ser el **325i** para **BMW**. Es un coche perfecto, cómodo pero no blando, deportivo pero no radical e insultantemente noble en sus reacciones. Sus 210 caballos se entregan de forma lineal y nada brusca, salvo el momento en el que el turbo entrega toda su potencia que nos proporcionará la soltura y el empuje necesario para solventar cualquier adelantamiento. Sus apoyos son extraordinarios, y es realmente complicado que pierda la trazada, gracias también a su escaso balanceo y sus extraordinarias gomas, que inciden aún más en el compromiso que tiene la marca con la seguridad sin dejar de lado la comodidad ni las posibilidades de realizar una conducción deportiva (que no radical). Por dentro rezuma calidad (no tiene nada que envidiar a marcas de lujo), y sólo un diseño quizá excesivamente clásico le diferencia de sus competidores (que en algunos casos será una virtud, más que un *handicap*). La posición de conducción es simplemente perfecta, al igual que los asientos, y el tacto del cambio, de los pedales y de la instrumentación están en consonancia con la calidad general. En cuanto a consumos, está un pelín por encima de la media de sus competidores, pero jamás será un factor a tener en cuenta cuando se plantee la compra de un coche tan equilibrado y funcional como éste, que quizá sólo peca en un diseño general muy sobrio.

**<Elegante, potente, seguro y muy confortable>**

**MALETERO SUFICIENTE**
No es de los más grandes de su categoría pero cumple con creces. La gran boca de entrada y su geometría facilita la carga de equipaje.










[+] MOTOR, SEGURIDAD, CALIDAD GENERAL
[-] DISEÑO EXCESIVAMENTE CLÁSICO




# CONÉCTATE

**Sí, deseo suscribirme a la *Revista Oficial de PlayStation 2 - España***

❑ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €

❑ Por un año (12 números) con una **tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2** de regalo al precio de 72 €

**Precios extranjero por vía aérea: Europa: 90,09 € Resto Paises: 98,75 €**

Apellidos: .......................................... Nombre: .......................................... Edad ............

Dirección: ..........................................................................................................

Población: .......................................... C. P.: ..........................................

Provincia: .......................................... Teléfono: ..........................................

**Forma de Pago:**

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid

❑ Giro Postal nº .......................................... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)

❑ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../

❑ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular: ..........................................

Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):

**Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., *Revista Oficial PlayStation 2* departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.**
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.

* Oferta válida hasta fin de existencias.

# CATÁLOGO

## TODOS LOS JUEGOS DE PS2

Catálogo ▮ Los mejores de PlayStation 2 Revista Oficial ▮ Los más vendidos de Centro Mail

| TÍTULO | COMPAÑÍA | DISTRIBUIDOR | NÚMERO DE REVISTA | PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10) |
|---|---|---|---|---|
| 007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO | 007: EA GAMES | 007: ELECTRONIC ARTS | 12 | 9.4 |
| 007 NIGHTFIRE | 007: EA GAMES | 007: ELECTRONIC ARTS | 24 | 9.2 |
| 18 WHEELER | SEGA | ACCLAIM | 11 | 8.3 |
| ACE COMBAT TRUENO DE ACERO | NAMCO | SONY C.E. | 13 | 9.3 |
| AGASSI TENNIS GENERATION | DREAMCATCHER | VIRGIN PLAY | 29 | 8.4 |
| AGE OF EMPIRES II | MICROSOFT | KONAMI | 10 | 9.1 |
| AGGRESSIVE INLINE | ACCLAIM | ACCLAIM | 18 | 9.3 |
| AIRBLADE | CRITERION | SONY C.E. | 12 | 9.2 |
| ALIENS VS PREDATOR EXTINCTION | FOX INTERACTIVE | ELECTRONIC ARTS | 34 | 7.8 |
| ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHT... | INFOGRAMES | INFOGRAMES | 10 | 8.4 |
| ALPINE RACER 3 | NAMCO | SONY C.E. | 25 | 6.9 |
| ALTER ECHO | THQ | PROEIN | 33 | 7.8 |
| AMPLITUDE | SONY C.E. | SONY C.E. | 32 | 9.0 |
| APE ESCAPE 2 | SONY C.E. | SONY C.E. | 24 | 8.5 |
| ARMORED CORE 2 | FROM SOFTWARE | UBI SOFT | 07 | 8.4 |
| ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE | FROM SOFTWARE | VIRGIN PLAY | 23 | 7.8 |
| ARMORED CORE 3 | FROM SOFTWARE | PROEIN | 32 | 8.0 |
| ATLANTIS III | CRYO | CRYO | 16 | 6.6 |
| ATV 2 QUAD POWER RACING | ACCLAIM | ACCLAIM | 25 | 8.8 |
| AUTO MODELLISTA | CAPCOM | ELECTRONIC ARTS | 23 | 9.2 |
| BACKYARD WRESTLING | EIDOS INTERACTIVE | PROEIN | 35 | 6.8 |
| BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE | INTERPLAY | VIRGIN PLAY | 12 | 9.4 |
| BATMAN RISE OF SIN TZU | UBI SOFT | UBI SOFT | 36 | 8.6 |
| BATTLE ENGINE AQUILA | ATARI | INFOGRAMES | 25 | 8.3 |
| BEN HUR | MICROIDS | VIRGIN PLAY | 26 | 7.8 |
| BEYOND GOOD & EVIL | UBI SOFT | UBI SOFT | 35 | 9.1 |
| BIG MUTHA TRUCKERS | EMPIRE INTERACTIVE | PLANETA | 25 | 8.9 |
| BIONICLE | LEGO | ELECTRONIC ARTS | 34 | 8.3 |
| BLACK & BRUISED | MAJESCO | VIVENDI UNIVERSAL | 29 | 7.0 |
| BLADE II | ACTIVISION | PROEIN | 22 | 8.5 |
| BLOOD OMEN 2 | EIDOS | PROEIN | 15 | 8.2 |
| BLOOD RAYNE | MAJESCO | VIVENDI UNIVERSAL | 29 | 8.5 |
| BLOODY ROAR 4 | HUDSON SOFT | KONAMI | 35 | 8.6 |
| BMX XXX | ACCLAIM | ACCLAIM | 24 | 8.8 |
| BREATH OF FIRE DRAGON QUARTER | CAPCOM | ELECTRONIC ARTS | 33 | 8.7 |
| BRITNEY'S DANCE BEAT | THQ | PROEIN | 18 | 8.5 |
| BROKEN SWORD EL SUEÑO DEL DRAGÓN | THQ | PROEIN | 35 | 8.4 |
| BUFFY CHAOS BLEEDS | FOX INTERACTIVE | VIVENDI UNIVERSAL | 35 | 8.9 |
| BURNOUT | CRITERION | ACCLAIM | 11 | 9.2 |
| BURNOUT 2 | CRITERION | ACCLAIM | 21 | 9.3 |
| BUSCANDO A NEMO | THQ | PROEIN | 35 | 8.0 |
| CAPCOM VS. SNK 2 | CAPCOM | ELECTRONIC ARTS | 11 | 9.5 |
| CHAOS LEGION | CAPCOM | ELECTRONIC ARTS | 31 | 8.6 |
| CITY CRISIS | TAKE 2 | PROEIN | 08 | 7.6 |
| CLOCK TOWER 3 | CAPCOM | UBI SOFT | 30 | 8.7 |
| CLUB FOOTBALL BARCELONA | CODEMASTERS | CODEMASTERS | 35 | 8.4 |
| CLUB FOOTBALL REAL MADRID | CODEMASTERS | CODEMASTERS | 35 | 8.4 |
| COLIN MCRAE RALLY 3 | CODEMASTERS | PROEIN | 22 | 9.4 |
| COLIN MCRAE RALLY 04 | CODEMASTERS | PROEIN | 32 | 9.6 |
| COMMANDOS 2 MEN OF COURAGE | PYRO STUDIOS | PROEIN | 20 | 9.4 |
| CONFLICT DESERT STORM | S.C.I. | PROEIN | 21 | 8.5 |
| CONFLICT DESERT STORM II | S.C.I. | PROEIN | 33 | 8.7 |
| CONTRA SHATTERED SOLDIER | KONAMI | KONAMI | 26 | 9.0 |
| CRASH BANDICOOT LA VENGANZA DE... | VIVENDI UNIVERSAL | VIVENDI UNIVERSAL | 11 | 8.5 |
| CRASH NITRO KART | VIVENDI UNIVERSAL | VIVENDI UNIVERSAL | 35 | 7.8 |
| CRAZY TAXI | SEGA | ACCLAIM | 05 | 8.7 |
| DAKAR 2 | ACCLAIM | ACCLAIM | 26 | 8.5 |
| DARK ANGEL | SIERRA | VIVENDI UNIVERSAL | 28 | 7.8 |
| DARK CHRONICLE | SONY C.E. | SONY C.E. | 32 | 9.0 |
| DARK CLOUD | SONY C.E. | SONY C.E. | 10 | 8.8 |
| DARK NATIVE APOSTLE | HUDSON SOFT | VIRGIN PLAY | 17 | 8.0 |
| DEAD OR ALIVE 2 | TECMO | SONY C.E. | 01 | 9.0 |
| DEAD TO RIGHTS | NAMCO | ELECTRONIC ARTS | 31 | 8.4 |
| DEF JAM VENDETTA | EA SPORTS BIG | ELECTRONIC ARTS | 29 | 9.1 |
| DEFENDER | MIDWAY | VIRGIN PLAY | 25 | 8.8 |
| DESTRUCTION DERBY ARENAS | SONY C.E. | SONY C.E. | 36 | 8.8 |
| DEUS EX | EIDOS | PROEIN | 20 | 8.9 |
| DEVIL MAY CRY | CAPCOM | ELECTRONIC ARTS | 11 | 9.6 |
| DEVIL MAY CRY 2 | CAPCOM | ELECTRONIC ARTS | 26 | 9.1 |
| DINO STALKER | CAPCOM | ELECTRONIC ARTS | 20 | 7.7 |
| DISNEY GOLF | DISNEY INTERACTIVE | ELECTRONIC ARTS | 25 | 8.5 |
| DISNEY'S DINOSAUR | DISNEY INTERACTIVE | UBI SOFT | 01 | 6.9 |
| DOG'S LIFE | SONY C.E. | SONY C.E. | 34 | 9.1 |
| DR. MUTO | MIDWAY | VIRGIN PLAY | 27 | 7.7 |
| DRAGON BALL Z BUDOKAI | ATARI | ATARI | 24 | 9.0 |
| DRAGON BALL Z BUDOKAI 2 | ATARI | ATARI | 35 | 8.9 |
| DRAGON RAGE | 3DO | VIRGIN PLAY | 14 | 7.0 |
| DRAGON'S LAIR | DIGITAL LEISURE | PROEIN | 06 | 7.4 |
| DRAKAN THE ANCIENTS' GATES | SONY C.E. | SONY C.E. | 14 | 9.3 |
| DRIVING EMOTION TYPE-S | SQUARESOFT | ELECTRONIC ARTS | 04 | 7.9 |
| DROPSHIP UPF | SONY C.E. | SONY C.E. | 12 | 9.0 |
| DYNASTY TACTICS | KOEI | PROEIN | 25 | 8.0 |
| DYNASTY WARRIORS 2 | KOEI | ACCLAIM | 01 | 8.6 |
| DYNASTY WARRIORS 3 | KOEI | PROEIN | 15 | 8.6 |
| DYNASTY WARRIORS 4 | KOEI | VIRGIN PLAY | 30 | 8.5 |
| ECCO THE DOLPHIN | SEGA | SONY C.E. | 12 | 7.4 |
| EGGO MANIA | KEMCO | PROEIN | 25 | 8.0 |
| EL LIBRO DE LA SELVA | DISNEY INTERACTIVE | UBI SOFT | 04 | 9.2 |

## LOS MEJORES — PlayStation 2

FEBRERO 2004 · Revista Oficial - España




01- FIFA FOOTBALL 2004 (E.A. SPORTS)
02- PRO EVOLUTION SOCCER 3 (KONAMI)
03- NEED FOR SPEED UNDERGROUND (EA GAMES)
04- MEDAL OF HONOR: RS (EA GAMES)
05- MANHUNT (ROCKSTAR)
06- ESDLA: EL RETORNO DEL REY (EA GAMES)
07- ARC EL CREPÚSCULO... (SONY C.E.)
08- PRINCE OF PERSIA: LADT (UBI SOFT)
09- GHOSTHUNTER (SONY C.E.)
10- W.R.C. III (SONY C.E.)

## LOS MÁS VENDIDOS — CENTRO MAIL

del 1 al 15 de Diciembre




01- NFS UNDERGROUND (EA GAMES)
02- PRO EVOLUTION SOCCER 3 (KONAMI)
03- FIFA FOOTBALL 2004 (EA SPORTS)
04- MOH RISING SUN (EA GAMES)
05- ESDLA: EL RETORNO DEL REY (EA GAMES)
06- TRUE CRIME STREETS OF LA (ACTIVISION)
07- DRAGON BALL Z BUDOKAI 2 (ATARI)
08- GHOSTHUNTER (SONY C.E.)
09- WORLD RALLY CHAMP. 3 (SONY C.E.)
10- EYE TOY (SONY C.E.)

| TÍTULO | COMPAÑÍA | DISTRIBUIDOR | NÚMERO DE REVISTA | PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10) |
|---|---|---|---|---|
| EL PLANETA DEL TESORO | DISNEY INTERACTIVE | SONY C.E. | 24 | 8.8 |
| ESDLA: EL RETORNO DEL REY | EA GAMES | ELECTRONIC ARTS | 35 | 9.4 |
| ESDLA: LA COMUNIDAD DEL ANILLO | VIVENDI UNIVERSAL | VIVENDI UNIVERSAL | 23 | 8.8 |
| ESDLA: LAS DOS TORRES | EA GAMES | ELECTRONIC ARTS | 22 | 9.2 |
| ENDGAME | EMPIRE INTERACTIVE | PLANETA | 19 | 8.0 |
| ENTER THE MATRIX | SHINY | INFOGRAMES | 29 | 9.3 |
| ESTO ES FÚTBOL 2003 | SONY C.E. | SONY C.E. | 22 | 9.0 |
| ETERNAL RING | FROM SOFTWARE | UBI SOFT | 01 | 8.0 |
| EVE OF EXTINCTION | EIDOS | PROEIN | 19 | 8.5 |
| EVERBLUE 2 | CAPCOM | ELECTRONIC ARTS | 27 | 8.6 |
| EVERGRACE | FROM SOFTWARE | UBI SOFT | 03 | 7.8 |
| EXTERMINATION | SONY C.E. | SONY C.E. | 05 | 9.3 |
| EYE TOY PLAY | SONY C.E. | SONY C.E. | 30 | 9.3 |
| EYE TOY RITMO LOCO | SONY C.E. | SONY C.E. | 35 | 8.8 |
| F-355 CHALLENGE | SEGA | SONY C.E. | 21 | 7.9 |
| FALLOUT BROTHERHOOD OF STEEL | INTERPLAY | VIRGIN PLAY | 36 | 8.9 |
| FANTAVISION | SONY C.E. | SONY C.E. | - | 8.9 |
| FIFA FOOTBALL 2004 | EA SPORTS | ELECTRONIC ARTS | 34 | 9.5 |
| FINAL FANTASY X | SQUARESOFT | SONY C.E. | 17 | 9.7 |
| FIRE BLADE | MIDWAY | VIRGIN PLAY | 20 | 9.0 |
| FIRE WARRIOR | THQ | PROEIN | 33 | 9.2 |
| FISHERMAN'S CHALLENGE | KONAMI | KONAMI | 26 | 8.2 |
| FORD RACING EVOLUTION | EMPIRE | VIRGIN PLAY | 34 | 9.0 |
| FORMULA ONE 2003 | SONY C.E. | SONY C.E. | 31 | 9.0 |
| FREAKY FLYERS | MIDWAY | VIRGIN PLAY | 36 | 8.4 |
| FREEDOM FIGHTERS | ELECTRONIC ARTS | ELECTRONIC ARTS | 32 | 9.2 |
| FREEKSTYLE | EA SPORTS BIG | ELECTRONIC ARTS | 22 | 8.7 |
| FREQUENCY | SEGA | SONY C.E. | 19 | 8.6 |
| FUR FIGHTERS VIGGO'S REVENGE | ACCLAIM | ACCLAIM | 07 | 8.3 |
| FUTURAMA | SCI | PROEIN | 31 | 8.2 |
| GAUNTLET DARK LEGACY | MIDWAY | VIRGIN PLAY | 05 | 8.5 |
| GHOSTHUNTER | SONY C.E. | SONY C.E. | 35 | 9.2 |
| GIANTS CITIZEN KABUTO | INTERPLAY | VIRGIN PLAY | 16 | 8.0 |
| GLADIATOR SWORD OF VENGEANCE | ACCLAIM | ACCLAIM | 35 | 8.0 |
| GLADIUS | LUCAS ARTS | PROEIN | 35 | 9.0 |
| GODAI ELEMENTAL FORCE | 3DO | VIRGIN PLAY | 11 | 7.0 |
| GRADIUS III & IV | KONAMI | KONAMI | - | 8.5 |
| GRAN TURISMO 3 A-SPEC | SONY C.E. | SONY C.E. | 07 | 9.7 |
| GRAN TURISMO CONCEPT 2002 T-G | SONY C.E. | SONY C.E. | 19 | 9.5 |
| GRAND PRIX CHALLENGE | ATARI | INFOGRAMES | 25 | 8.7 |
| GRAND THEFT AUTO III | ROCKSTAR | PROEIN | 11 | 9.5 |
| GRAND THEFT AUTO VICE CITY | ROCKSTAR | PROEIN | 23 | 9.7 |
| GTC AFRICA | RAGE | PROEIN | 16 | 7.9 |
| GUILTY GEAR X | SAMMY | VIRGIN PLAY | 16 | 9.3 |
| GUMBALL 3000 | S.C.I. | PROEIN | 24 | 8.7 |
| GUNGRAVE | ACTIVISION | PROEIN | 25 | 8.6 |
| GUNGRIFFON BLAZE | GAME ARTS | VIRGIN PLAY | 02 | 8.5 |
| HALF-LIFE | SIERRA | VIVENDI UNIVERSAL | 11 | 9.2 |
| HARD HITTER 2 | MIDAS | VIRGIN PLAY | 26 | 7.8 |
| HARDWARE ONLINE ARENA | SONY C.E. | SONY C.E. | 34 | 8.8 |
| HARRY POTTER QUIDDITCH COPA... | EA GAMES | ELECTRONIC ARTS | 36 | 8.9 |
| HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA | EA GAMES | ELECTRONIC ARTS | 23 | 9.0 |
| HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL | EA GAMES | ELECTRONIC ARTS | 36 | 8.1 |
| HAVEN | MIDWAY | VIRGIN PLAY | 23 | 9.2 |
| HEADHUNTER | SEGA | SONY C.E. | 12 | 9.2 |
| HERDY GERDY | EIDOS | PROEIN | 15 | 8.5 |
| HEROES OF MIGHT & MAGIC | 3DO | VIRGIN PLAY | 04 | 6.6 |
| HIDDEN INVASION | SWING! | VIRGIN PLAY | 13 | 7.1 |
| HITMAN 2 | EIDOS | PROEIN | 22 | 9.4 |
| HUNTER THE RECKONING WAYWARD | INTERPLAY | VIVENDI UNIVERSAL | 33 | 8.5 |
| ICO | SONY C.E. | SONY C.E. | 14 | 9.4 |
| INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB | LUCAS ARTS | ELECTRONIC ARTS | 31 | 9.0 |
| INDYCAR SERIES | CODEMASTERS | PROEIN | 30 | 7.9 |
| INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER | TAITO | ACCLAIM | 06 | 8.2 |
| INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3 | KONAMI | KONAMI | 27 | 8.6 |
| JAK & DAXTER | SONY C.E. | SONY C.E. | 11 | 9.6 |
| JAK II EL RENEGADO | SONY C.E. | SONY C.E. | 34 | 9.3 |
| JIMMY NEUTRON BOY GENIUS | THQ | PROEIN | 27 | 7.7 |
| JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH | SIERRA | VIVENDI UNIVERSAL | 34 | 7.2 |
| JURASSIC PARK OPERATION GENESIS | VIVENDI UNIVERSAL | VIVENDI UNIVERSAL | 26 | 9.2 |
| KENGO MASTER OF BUSHIDO | CRAVE | UBI SOFT | 04 | 8.6 |
| KESSEN | KOEI | ELECTRONIC ARTS | 01 | 8.7 |
| KESSEN 2 | KOEI | PROEIN | 13 | 8.1 |
| KINGDOM HEARTS | SQUARESOFT | SONY C.E. | 22 | 9.0 |
| KING'S FIELD IV | FROM SOFTWARE | PROEIN | 27 | 7.3 |
| KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL | NAMCO | SONY C.E. | 11 | 9.2 |
| KURI KURI MIX | EMPIRE INTERACTIVE | PLANETA | 05 | 8.5 |
| KYA DARK LINEAGE | ATARI | ATARI | 35 | 8.8 |
| LA GRAN EVASIÓN | SCI | PROEIN | 32 | 8.6 |
| LA FUGA DE MONKEY ISLAND | LUCAS ARTS | ELECTRONIC ARTS | 06 | 9.0 |
| LE MANS 24 HORAS | INFOGRAMES | INFOGRAMES | 06 | 8.5 |
| LE TOUR DE FRANCE C.E. 1903-2003 | KONAMI | KONAMI | 30 | 8.8 |
| LEGACY OF KAIN DEFIANCE | EIDOS | PROEIN | 35 | 8.9 |
| LEGENDS OF WRESTLING II | ACCLAIM | ACCLAIM | 25 | 8.9 |
| LEGION THE LEGEND OF EXCALIBUR | MIDWAY | VIRGIN PLAY | 21 | 7.8 |
| LEGO DROME RACERS | LEGO | ELECTRONIC ARTS | 24 | 7.9 |
| LEGO ISLAND XTREME STUNTS | LEGO | ELECTRONIC ARTS | 25 | 8.8 |
| LOONEY TUNES DE NUEVO EN ACCION | EA GAMES | ELECTRONIC ARTS | 35 | 8.2 |

# CATÁLOGO

## TODOS LOS JUEGOS DE PS2

| TÍTULO | COMPAÑÍA | DISTRIBUIDOR | NÚMERO DE REVISTA | PUNTUACIÓN OFICIAL |
|---|---|---|---|---|
| LOS SIMS | EA GAMES | ELECTRONIC ARTS | 24 | 9.2 |
| LOS SIMS TOMAN LA CALLE | EA GAMES | ELECTRONIC ARTS | 36 | 9.2 |
| LOTUS CHALLENGE | VIRGIN PLAY | VIRGIN PLAY | 10 | 9.0 |
| MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER | BLACK LABEL | VIVENDI UNIVERSAL | 31 | 8.2 |
| MAD MAESTRO | FRESH GAMES | PROEIN | 16 | 7.8 |
| MADDEN NFL 2004 | EA SPORTS | ELECTRONIC ARTS | 34 | 9.4 |
| MANAGER DE LIGA 2003 | CODEMASTERS | PROEIN | 25 | 8.3 |
| MANHUNT | ROCKSTAR | VIRGIN PLAY | 36 | 9.2 |
| MARVEL VS. CAPCOM 2 | CAPCOM | ELECTRONIC ARTS | 24 | 8.9 |
| MAXIMO | CAPCOM | ELECTRONIC ARTS | 14 | 9.2 |
| MAX PAYNE | ROCKSTAR | PROEIN | 13 | 9.2 |
| MDK 2 ARMAGEDDON | INTERPLAY | VIRGIN PLAY | 04 | 7.6 |
| MEDAL OF HONOR FRONTLINE | EA GAMES | ELECTRONIC ARTS | 17 | 9.3 |
| MEDAL OF HONOR RISING SUN | EA GAMES | ELECTRONIC ARTS | 35 | 9.4 |
| MEN IN BLACK II | INFOGRAMES | INFOGRAMES | 20 | 7.4 |
| METAL GEAR SOLID 2 SONS OF... | KONAMI | KONAMI | 13 | 9.5 |
| METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE | KONAMI | KONAMI | 27 | 9.4 |
| MICROMACHINES | HASBRO | INFOGRAMES | 23 | 7.9 |
| MIDNIGHT CLUB | ROCKSTAR | PROEIN | 01 | 7.8 |
| MIDNIGHT CLUB 2 | ROCKSTAR | VIRGIN PLAY | 28 | 9.3 |
| MIKE TYSON HEAVYWEIGHT CHAMP. | CODEMASTERS | PROEIN | 17 | 8.2 |
| MINORITY REPORT | ACTIVISION | PROEIN | 25 | 7.3 |
| MISSION IMPOSSIBLE O.S. | ATARI | ATARI | 36 | 9.0 |
| MONSTRUOS S.A. | DISNEY INTERACTIVE | SONY C.E. | 13 | 6.4 |
| MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE | MIDWAY | VIRGIN PLAY | 25 | 9.2 |
| MOTO GP | NAMCO | SONY C.E. | 03 | 9.4 |
| MOTO GP 2 | NAMCO | SONY C.E. | 13 | 9.4 |
| MOTO GP 3 | NAMCO | SONY C.E. | 28 | 9.6 |
| MR. MOSKEETO | FRESH GAMES | PROEIN | 16 | 8.4 |
| MTV MUSIC GENERATOR | CODEMASTERS | PROEIN | 06 | 9.0 |
| MX 2002 | THQ | PROEIN | 10 | 8.6 |
| MX RIDER | ATARI | INFOGRAMES | 11 | 7.5 |
| NAVAL OPS WARSHIP GUNNER | KOEI | VIRGIN PLAY | 36 | 8.4 |
| NBA 2K3 | SEGA SPORTS | INFOGRAMES | 26 | 8.8 |
| NBA 2K4 | SEGA SPORTS | ACCLAIM | 35 | 9.0 |
| NBA HOOPZ | MIDWAY | VIRGIN PLAY | 03 | 8.5 |
| NBA JAM | ACCLAIM | ACCLAIM | 34 | 8.8 |
| NBA LIVE 2004 | EA SPORTS | ELECTRONIC ARTS | 34 | 9.4 |
| NBA STREET VOL. 2 | EA SPORTS BIG | ELECTRONIC ARTS | 28 | 9.2 |
| NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2 | EA GAMES | ELECTRONIC ARTS | 21 | 9.2 |
| NEED FOR SPEED UNDERGROUND | EA GAMES | ELECTRONIC ARTS | 35 | 9.3 |
| NFL 2K3 | SEGA SPORTS | INFOGRAMES | 27 | 9.0 |
| NFL QUARTERBACK CLUB 2002 | ACCLAIM | ACCLAIM | 09 | 8.6 |
| NHL 2004 | EA SPORTS | ELECTRONIC ARTS | 34 | 8.8 |
| NHL 2K3 | SEGA SPORTS | INFOGRAMES | 29 | 8.6 |
| NHL HITZ 2002 | MIDWAY | VIRGIN PLAY | 10 | 8.6 |
| NINJA ASSAULT | NAMCO | SONY C.E. | 22 | 8.0 |
| NO ONE LIVES FOREVER | FOX INTERACTIVE | VIVENDI UNIVERSAL | 15 | 8.0 |
| ONI | ROCKSTAR | PROEIN | 02 | 7.6 |
| ONIMUSHA WARLORDS | CAPCOM | ELECTRONIC ARTS | 06 | 9.0 |
| ONIMUSHA 2 | CAPCOM | ELECTRONIC ARTS | 21 | 9.3 |
| OPERATION WINBACK | KOEI | VIRGIN PLAY | 05 | 8.9 |
| ORPHEN SCION OF SORCERY | ESP | PROEIN | 01 | 7.5 |
| PAC-MAN WORLD 2 | NAMCO | SONY C.E. | 26 | 8.5 |
| PARAPPA THE RAPPER 2 | SONY C.E. | SONY C.E. | 14 | 8.5 |
| PENNY RACERS | TAKARA | VIRGIN PLAY | 20 | 8.9 |
| PERFECT ACE | OXIGEN INTERACTIVE | SHINE STAR | 33 | 8.2 |
| PETER PAN LA LEYENDA DE... | DISNEY INTERACTIVE | SONY C.E. | 15 | 7.9 |
| PIERRE NODOYUNA Y PATÁN | INFOGRAMES | INFOGRAMES | 06 | 9.3 |
| PIGLET EL GRAN JUEGO | DISNEY INTERACTIVE | VIRGIN PLAY | 31 | 7.2 |
| PIRATES THE LEGEND OF THE... | EA GAMES | ELECTRONIC ARTS | 16 | 8.0 |
| POLAROID PETE | JVC-IREM | VIRGIN PLAY | 14 | 7.8 |
| POLICE 24/7 | KONAMI | KONAMI | 19 | 8.5 |
| PORTAL RUNNER | 3DO | VIRGIN PLAY | 11 | 8.4 |
| PRIDE FIGHTING CHAMPIONSHIPS | ACTIVISION | PROEIN | 27 | 6.0 |
| PRIMAL | SONY C.E. | SONY C.E. | 25 | 9.4 |
| P. OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO | UBI SOFT | UBI SOFT | 35 | 9.5 |
| PRISONER OF WAR | CODEMASTERS | PROEIN | 18 | 8.9 |
| PRO BEACH SOCCER | WANADOO | VIRGIN PLAY | 31 | 7.7 |
| PRO EVOLUTION SOCCER 2 | KONAMI | KONAMI | 22 | 9.3 |
| PRO EVOLUTION SOCCER 3 | KONAMI | KONAMI | 34 | 9.4 |
| PRO RACE DRIVER | CODEMASTERS | PROEIN | 20 | 9.3 |
| PROJECT EDEN | EIDOS | PROEIN | 10 | 6.4 |
| PROJECT ZERO | TECMO | VIRGIN PLAY | 20 | 8.8 |
| QUAKE III REVOLUTION | EA GAMES | ELECTRONIC ARTS | 04 | 9.2 |
| RALLY FUSION | ACTIVISION | PROEIN | 25 | 8.1 |
| RALLY CHAMPIONSHIP | S.C.I. | PROEIN | 18 | 8.6 |
| RATCHET & CLANK | SONY C.E. | SONY C.E. | 22 | 9.2 |
| RATCHET & CLANK TOTALMENTE A TOPE | SONY C.E. | SONY C.E. | 35 | 9.0 |
| RAYMAN REVOLUTION | UBI SOFT | UBI SOFT | 01 | 8.5 |
| RAYMAN 3 | UBI SOFT | UBI SOFT | 28 | 9.2 |
| RC REVENGE PRO | ACCLAIM | ACCLAIM | 01 | 7.5 |
| READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2 | MIDWAY | VIRGIN PLAY | 01 | 9.0 |
| RED CARD SOCCER | MIDWAY | VIRGIN PLAY | 18 | 8.4 |
| RED FACTION | THQ | PROEIN | 05 | 8.5 |
| RED FACTION 2 | THQ | PROEIN | 23 | 9.1 |
| RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X | CAPCOM | ELECTRONIC ARTS | 09 | 9.0 |
| RESIDENT EVIL DEAD AIM | CAPCOM | ELECTRONIC ARTS | 31 | 8.9 |
| RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 | CAPCOM | ELECTRONIC ARTS | 16 | 6.5 |
| RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: O.R. | ACTIVISION | PROEIN | 30 | 9.2 |
| REZ | SEGA | SONY C.E. | 12 | 8.2 |
| RIDGE RACER V | NAMCO | SONY C.E. | - | 9.0 |
| RING OF RED | KONAMI | KONAMI | 06 | 8.3 |
| ROADKILL | MIDWAY | VIRGIN PLAY | 36 | 8.2 |
| ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN | CAPCOM | ELECTRONIC ARTS | 35 | 7.8 |
| ROBOTECH BATTLECRY | TDK MEDIACTIVE | TDK | 25 | 8.7 |

| TITULO | COMPAÑÍA | DISTRIBUIDOR | NÚMERO DE REVISTA | PUNTUACIÓN OFICIAL |
|---|---|---|---|---|
| ROCKY | RAGE | PROEIN | 24 | 9.1 |
| ROLAND GARROS 2003 | WANADOO | VIRGIN PLAY | 29 | 8.8 |
| RTX RED ROCK | LUCAS ARTS | ELECTRONIC ARTS | 31 | 8.7 |
| RUMBLE RACING | EA GAMES | ELECTRONIC ARTS | 06 | 8.6 |
| RYGAR THE LEGENDARY ADVENTURE | WANADOO-TECMO | VIRGIN PLAY | 28 | 9.3 |
| SECRET WEAPONS OVER NORMANDY | LUCAS ARTS | PROEIN | 36 | 9.3 |
| SHADOW HEARTS | MIDWAY | VIRGIN PLAY | 14 | 8.2 |
| SHADOW OF MEMORIES | KONAMI | KONAMI | 03 | 8.4 |
| SHADOWMAN 2ECOND COMING | ACCLAIM | ACCLAIM | 16 | 7.0 |
| SHIFTERS | 3DO | VIRGIN PLAY | 19 | 8.5 |
| SHINOBI | SEGA | SONY C.E. | 27 | 8.3 |
| SHOX | EA SPORTS BIG | ELECTRONIC ARTS | 21 | 9.3 |
| SILENT HILL 2 | KONAMI | KONAMI | 11 | 9.2 |
| SILENT HILL 3 | KONAMI | KONAMI | 28 | 9.7 |
| SILENT SCOPE | KONAMI | KONAMI | 03 | 8.1 |
| SILENT SCOPE 2 | KONAMI | KONAMI | 11 | 7.9 |
| SILPHEED | GAME ARTS | VIRGIN PLAY | 03 | 9.0 |
| SKY ODYSSEY | SONY C.E. | SONY C.E. | 05 | 9.2 |
| SLAM TENNIS | INFOGRAMES | INFOGRAMES | 19 | 8.3 |
| SLED STORM | EA SPORTS BIG | ELECTRONIC ARTS | 15 | 9.0 |
| SLY RACCOON | SONY C.E. | SONY C.E. | 24 | 9.0 |
| SMASH COURT PRO TENNIS TOURN. | NAMCO | SONY C.E. | 17 | 9.2 |
| SMUGGLER'S RUN | ROCKSTAR | PROEIN | - | 8.9 |
| SMUGGLER'S RUN 2 | ROCKSTAR | PROEIN | 12 | 8.6 |
| SOCOM US NAVY SEALS | SONY C.E. | SONY C.E. | 29 | 9.3 |
| SOLDIER OF FORTUNE GOLD | CODEMASTERS | PROEIN | 18 | 7.6 |
| SOUL CALIBUR 2 | NAMCO | ELECTRONIC ARTS | 33 | 9.6 |
| SOUL REAVER 2 | EIDOS | PROEIN | 12 | 8.0 |
| SPACE ACE | DIGITAL LEISURE | PROEIN | 06 | 7.2 |
| SPACE CHANNEL 5 | SEGA | SONY C.E. | 14 | 8.3 |
| SPACE RACE | INFOGRAMES | INFOGRAMES | 11 | 8.9 |
| SPIDER-MAN | ACTIVISION | PROEIN | 18 | 9.0 |
| SPLASHDOWN | ATARI | INFOGRAMES | 11 | 9.0 |
| SPLASHDOWN 2 RIDES GONE WILD | THQ | PROEIN | 35 | 8.6 |
| SPLINTER CELL | UBI SOFT | UBI SOFT | 28 | 9.3 |
| SPY HUNTER | MIDWAY | VIRGIN PLAY | 09 | 9.0 |
| SPYRO ENTER THE DRAGONFLY | UNIVERSAL INTERACTIVE | VIVENDI UNIVERSAL | 25 | 7.9 |
| SSX | EA SPORTS BIG | ELECTRONIC ARTS | 01 | 9.1 |
| SSX TRICKY | EA SPORTS BIG | ELECTRONIC ARTS | 12 | 8.8 |
| SSX 3 | EA SPORTS BIG | ELECTRONIC ARTS | 34 | 9.3 |
| STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE | CODEMASTERS | PROEIN | 21 | 7.1 |
| STAR WARS BOUNTY HUNTER | LUCAS ARTS | ELECTRONIC ARTS | 24 | 9.2 |
| STAR WARS JEDI STARFIGHTER | LUCAS ARTS | ELECTRONIC ARTS | 15 | 9.1 |
| STAR WARS LAS GUERRAS CLON | LUCAS ARTS | ELECTRONIC ARTS | 25 | 8.8 |
| STAR WARS RACER REVENGE | LUCAS ARTS | ELECTRONIC ARTS | 15 | 8.6 |
| STAR WARS STARFIGHTER | LUCAS ARTS | ELECTRONIC ARTS | 03 | 9.2 |
| STARSKY & HUTCH | EMPIRE | VIRGIN PLAY | 31 | 8.8 |
| STATE OF EMERGENCY | ROCKSTAR | PROEIN | 15 | 8.5 |
| STITCH EXPERIMENTO 626 | DISNEY INTERACTIVE | VIRGIN PLAY | 18 | 7.8 |
| STREET FIGHTER EX 3 | CAPCOM | ELECTRONIC ARTS | 03 | 8.5 |
| STUNTMAN | ATARI | INFOGRAMES | 20 | 9.2 |
| SUB REBELLION | IREM | VIRGIN PLAY | 24 | 8.2 |
| SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL | ACCLAIM SPORTS | ACCLAIM | 30 | 9.1 |
| SUMMONER 2 | THQ | PROEIN | 23 | 8.4 |
| SUPER BOMBAD RACING | LUCAS ARTS | ELECTRONIC ARTS | 06 | 7.2 |
| SUPER BUST-A-MOVE | TAITO | ACCLAIM | 01 | 8.2 |
| SUPER TRUCKS | JESTER INTERACTIVE | ARDISTEL | 19 | 7.7 |
| SUPERMAN SHADOW OF... | ATARI | INFOGRAMES | 25 | 8.9 |
| SWAT GLOBAL STRIKE TEAM | SIERRA | VIVENDI UNIVERSAL | 35 | 8.9 |
| SYBERIA | MICROIDS | VIRGIN PLAY | 31 | 8.5 |
| TAZ WANTED | INFOGRAMES | INFOGRAMES | 21 | 8.0 |
| TD OVERDRIVE | ATARI | INFOGRAMES | 19 | 8.3 |
| TEKKEN TAG TOURNAMENT | NAMCO | SONY C.E. | 01 | 9.3 |
| TEKKEN 4 | NAMCO | SONY C.E. | 21 | 9.5 |
| TENCHU LA IRA DEL CIELO | ACTIVISION | PROEIN | 26 | 9.3 |
| TERMINATOR DAWN OF FATE | ATARI | INFOGRAMES | 22 | 8.5 |
| TETRIS WORLDS | THQ | PROEIN | 20 | 6.8 |
| THE BOUNCER | SQUARESOFT | SONY C.E. | 05 | 9.2 |
| THE GETAWAY | SONY C.E. | SONY C.E. | 23 | 9.2 |
| THE HOBBIT | VIVENDI UNIVERSAL | VIVENDI UNIVERSAL | 35 | 8.4 |
| THE HULK | VIVENDI UNIVERSAL | VIVENDI UNIVERSAL | 30 | 8.8 |
| THE ITALIAN JOB | EIDOS | PROEIN | 33 | 9.0 |
| THE KING OF ROUTE 66 | SEGA | ACCLAIM | 33 | 8.6 |
| THE MARK OF KRI | SONY C.E. | SONY C.E. | 26 | 8.5 |
| THE SCORPION KING | UNIVERSAL INTERACTIVE | VIVENDI UNIVERSAL | 25 | 7.2 |
| THE SIMPSONS HIT & RUN | SIERRA | VIVENDI UNIVERSAL | 35 | 9.4 |
| THE SIMPSONS ROAD RAGE | FOX INTERACTIVE | ELECTRONIC ARTS | 12 | 9.0 |
| THE SIMPSONS SKATEBOARDING | FOX INTERACTIVE | ELECTRONIC ARTS | 26 | 7.2 |
| THE THING | UNIVERSAL INTERACTIVE | VIVENDI UNIVERSAL | 21 | 9.1 |
| THEME PARK WORLD | BULLFROG | ELECTRONIC ARTS | 01 | 7.7 |
| THUNDERHAWK OPERATION PHOENIX | CORE DESIGN | PROEIN | 10 | 8.4 |
| TIGER WOODS PGA TOUR 2003 | EA SPORTS | ELECTRONIC ARTS | 23 | 9.2 |
| TIME CRISIS 3 | NAMCO | SONY C.E. | 35 | 9.0 |
| TIME SPLITTERS 2 | FREE RADICAL DESIGN | PROEIN | 21 | 9.4 |
| TOMB RAIDER: EL ANGEL DE LA OSC. | EIDOS | PROEIN | 30 | 9.6 |
| TONY HAWK'S PRO SKATER 4 | ACTIVISION | PROEIN | 23 | 9.3 |
| TONY HAWK'S UNDERGROUND | ACTIVISION | PROEIN | 35 | 9.3 |
| TOP GEAR DARE DEVIL | KEMCO | PROEIN | 01 | 8.0 |
| TOP GUN COMBAT ZONES | TITUS | VIRGIN PLAY | 11 | 7.0 |
| TOTAL CLUB MANAGER 2004 | EA SPORTS | ELECTRONIC ARTS | 35 | 9.0 |
| TOTAL IMMERSION RACING | EMPIRE INTERACTIVE | PLANETA | 23 | 7.7 |
| TRACK & FIELD | KONAMI | KONAMI | 01 | 9.1 |
| TRUE CRIME STREETS OF LA | ACTIVISION | PROEIN | 35 | 9.4 |
| TUROK EVOLUTION | ACCLAIM | ACCLAIM | 21 | 8.7 |
| TWISTED METAL BLACK ONLINE | SONY C.E. | SONY C.E. | 29 | 6.7 |
| TY EL TIGRE DE TASMANIA | EA GAMES | ELECTRONIC ARTS | 22 | 8.8 |
| UNREAL TOURNAMENT | INFOGRAMES | INFOGRAMES | 06 | 8.7 |
| URBAN FREESTYLE SOCCER | ACCLAIM | ACCLAIM | 34 | 8.8 |
| VAMPIRE NIGHT | NAMCO | SONY C.E. | 16 | 7.9 |
| VEXX | ACCLAIM | ACCLAIM | 27 | 9.2 |

# CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

TITULO: **VICTORIOUS BOXERS**
COMPAÑÍA: EMPIRE INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR: PLANETA
NÚMERO DE REVISTA: 10
PUNTUACION OFICIAL **9.0** (SOBRE 10)

TITULO: **VIRTUA COP ELITE EDITION**
COMPAÑÍA: SEGA
DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
NÚMERO DE REVISTA: 24
PUNTUACION OFICIAL **7.0** (SOBRE 10)

TITULO: **VIRTUA FIGHTER 4**
COMPAÑÍA: SEGA
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
NÚMERO DE REVISTA: 16
PUNTUACION OFICIAL **9.5** (SOBRE 10)

TITULO: **VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION**
COMPAÑÍA: SEGA
DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
NÚMERO DE REVISTA: 31
PUNTUACION OFICIAL **9.4** (SOBRE 10)

TITULO: **VIRTUA TENNIS 2**
COMPAÑÍA: SEGA SPORTS
DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
NÚMERO DE REVISTA: 23
PUNTUACION OFICIAL **9.3** (SOBRE 10)

TITULO: **V-RALLY 3**
COMPAÑÍA: INFOGRAMES
DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
NÚMERO DE REVISTA: 18
PUNTUACION OFICIAL **9.3** (SOBRE 10)

TITULO: **WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO**
COMPAÑÍA: ACCLAIM
DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
NÚMERO DE REVISTA: 35
PUNTUACION OFICIAL **8.0** (SOBRE 10)

TITULO: **WAR OF THE MONSTERS**
COMPAÑÍA: SONY C.E.
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
NÚMERO DE REVISTA: 27
PUNTUACION OFICIAL **8.8** (SOBRE 10)

TITULO: **WARRIORS OF MIGHT & MAGIC**
COMPAÑÍA: 3DO
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
NÚMERO DE REVISTA: 04
PUNTUACION OFICIAL **8.2** (SOBRE 10)

TITULO: **WILD ARMS 3**
COMPAÑÍA: SONY C.E.
DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
NÚMERO DE REVISTA: 25
PUNTUACION OFICIAL **9.2** (SOBRE 10)

TITULO: **WIPEOUT FUSION**
COMPAÑÍA: SONY C.E.
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
NÚMERO DE REVISTA: 13
PUNTUACION OFICIAL **9.2** (SOBRE 10)

TITULO: **WORLD RACING**
COMPAÑÍA: TDK MEDIACTIVE
DISTRIBUIDOR: TDK MEDIACTIVE
NÚMERO DE REVISTA: 36
PUNTUACION OFICIAL **7.2** (SOBRE 10)

TITULO: **WORLD RALLY CHAMPIONSHIP**
COMPAÑÍA: SONY C.E.
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
NÚMERO DE REVISTA: 11
PUNTUACION OFICIAL **9.3** (SOBRE 10)

TITULO: **WORLD RALLY CHAMP. II EXTREME**
COMPAÑÍA: SONY C.E.
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
NÚMERO DE REVISTA: 23
PUNTUACION OFICIAL **9.6** (SOBRE 10)

TITULO: **WORLD RALLY CHAMPIONSHIP III**
COMPAÑÍA: SONY C.E.
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
NÚMERO DE REVISTA: 34
PUNTUACION OFICIAL **9.6** (SOBRE 10)

TITULO: **WORMS 3D**
COMPAÑÍA: SEGA
DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
NÚMERO DE REVISTA: 34
PUNTUACION OFICIAL **8.6** (SOBRE 10)

TITULO: **WRECKLESS**
COMPAÑÍA: ACTIVISION
DISTRIBUIDOR: PROEIN
NÚMERO DE REVISTA: 24
PUNTUACION OFICIAL **8.4** (SOBRE 10)

TITULO: **XGRA**
COMPAÑÍA: ACCLAIM
DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
NÚMERO DE REVISTA: 34
PUNTUACION OFICIAL **8.7** (SOBRE 10)

TITULO: **XIII**
COMPAÑÍA: UBI SOFT
DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
NÚMERO DE REVISTA: 34
PUNTUACION OFICIAL **9.3** (SOBRE 10)

TITULO: **X-MEN 2 LA VENGANZA DE LOBEZNO**
COMPAÑÍA: ACTIVISION
DISTRIBUIDOR: PROEIN
NÚMERO DE REVISTA: 28
PUNTUACION OFICIAL **8.6** (SOBRE 10)

TITULO: **X-TREME EXPRESS W.G.P.**
COMPAÑÍA: MIDAS INTERACTIVE
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
NÚMERO DE REVISTA: 27
PUNTUACION OFICIAL **8.0** (SOBRE 10)

TITULO: **X-SQUAD**
COMPAÑÍA: EA GAMES
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
NÚMERO DE REVISTA: 02
PUNTUACION OFICIAL **7.8** (SOBRE 10)

TITULO: **ZONE OF THE ENDERS**
COMPAÑÍA: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
NÚMERO DE REVISTA: 04
PUNTUACION OFICIAL **9.0** (SOBRE 10)

TITULO: **ZONE OF THE ENDERS THE 2ND RUNNER**
COMPAÑÍA: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
NÚMERO DE REVISTA: 33
PUNTUACION OFICIAL **9.3** (SOBRE 10)

## ...en el próximo número

PlayStation 2 Revista Oficial - España

# 9 DEMOS JUGABLES

**01- Castlevania L.O.I.** DEMO JUGABLE

**02- Arc El Crepúsculo de las Almas** DEMO JUGABLE

**03- Maximo Vs. Army Of Zin** DEMO JUGABLE

**04- Ford Racing Evolution** DEMO JUGABLE

**05- I-Ninja** DEMO JUGABLE

**06- Metal Arms** DEMO JUGABLE

**07- SSX 3** DEMO JUGABLE

**08- Rogue OPS** DEMO JUGABLE

**09- Worms 3D** DEMO JUGABLE

### ... y además 8 VÍDEO-DEMOS

- Forbidden Siren
- Trailer de Kill.Switch
- Alias
- Entrevistas a Jet Li
- NBA Jam
- SWAT GST
- Trailer de The Hulk
- World Rally Championship 3

### ¡NUEVA SECCIÓN! +5 PARTIDAS GRABADAS

¡No os perdáis el próximo mes la sección de partidas especiales para vuestros juegos favoritos!

- Jak II El Renegado
- Chaos Legion
- The Mark Of Kri
- Ford Racing Evolution
- Beyond Good & Evil

PlayStation 2 Revista Oficial - España
¡Harás lo que sea para conseguirla!

*No te pierdas el fantástico DVD-ROM*

* El contenido del DVD-ROM puede modificarse por causas ajenas a PlayStation 2 Revista Oficial España

# OléMovil

NO HAY MÁS PARA TU MÓVIL!!!

## TOP 20

| | | |
|---|---|---|
| 407 | Queco | Tengo |
| 391 | Andy y Lucas | Son de amores |
| 210 | Mago de oz | Fiesta pagana |
| 388 | El canto del loco | La madre de Jose |
| 353 | El chombo | Papi Chulo |
| 394 | Alejandro Sanz | No es lo mismo |
| 709 | Beyonce | Crazy in love |
| 400 | Andy y Lucas | Tanto la quería |
| 608 | Eminem | 8 mile |
| 570 | Evanescence | Bring to life |
| 276 | Los Chichos | Ni mas ni menos |
| 395 | Fran Perea | Los Serrano |
| 362 | Dj Lasha | Giulia |
| 743 | Black Eyed Peas | Where is the love |
| 021 | yeye | Paquito chocolatero |
| 384 | Prezioso | Voglio vederti danzare |
| 706 | Sean Paul | Get busy |
| 205 | Safri duo | Samba adagio |
| 168 | Bob marley | No woman no cry |
| 238 | Chasis | Universe |

## TOP 10

21083, 16222, 20138, 29087, 09013, 09016, 06047, 27026, 06351, 30002

## DISCO

| | | |
|---|---|---|
| 53240 | DJ Tiesto | Lethal industry |
| 72107 | DJ Sakin | Braveheart |
| 53389 | Latin lovers | Dos gardenias |
| 72191 | Techno syndrome | Mortal kombat |
| 53221 | Barthez | Infected |
| 53199 | Barthez | On the move |
| 53014 | Sash | Ecuador |
| 53262 | DJ Tiesto | Suburban train |
| 53257 | Milk Inc | Never Again |
| 53009 | Boomfunk Mc | Freestyler |
| 53060 | Energy 52 | Cafe del mar |
| 61012 | Prodigy | Breathe |
| 53252 | Faithless | Insomnia |
| 53238 | Luna park | Space melodie |
| 61048 | Chemical Brothers | Hey boy hey girl |
| 53375 | Dj Tiesto | Traffic |
| 53037 | Gloria Gaynor | I will survive |
| 53346 | Panjabi mc | Mundian to bach ke |
| 53341 | Ingrid | Tu es foutu |
| 61018 | Depeche Mode | Enjoy The Silence |

Envía **TON** Código del Logo o Tono AL **7484**

Ej: envía TON 53237 al 7484 para que suene "Universe" en tu móvil






75333, 75157, 75347, 75011, 75012, 75352, 75019, 75022, 75060, 75002, 75381, 75005, 75112, 75010, 75151, 75114, 75331, 75142, 75123, 75139, 75007

## CINE Y TV

| | |
|---|---|
| 2073 | Shin Chan |
| 2023 | Simpsons |
| 1005 | El Exorcista |
| 1027 | Mision imposible |
| 2039 | Rasca y pica |
| 2027 | Fraggle rock |
| 1021 | La Pantera rosa |
| 1036 | Titanic |
| 7005 | Tarzan |
| 2027 | El equipo A |
| 1003 | El bueno el feo, malo |
| 1000 | Star wars |
| 1075 | Gladiator |
| 2096 | Las tapitas |
| 2005 | Coche fantastico |

## ANIMALES

03084, 03110, 03520, 02279, 03004, 03091, 03112, 03040






## HIMNOS

| | | | |
|---|---|---|---|
| 55011 | H. de España | 68001 | Atletico de Madrid |
| 55058 | Cara al sol | 55059 | Asturias Patria querida |
| 68014 | Hala Madrid | 68004 | Athletic de Bilbao |
| 68002 | Cant del Barca | 68015 | Real Sociedad |
| 55024 | H. de la Legion | 55060 | Guardia Civil |
| 68030 | 100 Real Madrid | 55025 | Partido Popular |
| 55022 | Els segadors | 55023 | Himno de Galicia |

**806 52 62 99**



## NACIONAL

03142, 18259, 30023, 09121, 21188, 03383, 27000, 09012, 21012, 18437, 01163, 02347, 21019, 29095, 30003, 02237, 16223, 02015

| | | |
|---|---|---|
| 54275 | Alex Ubago | Me muero por conocerte |
| 54387 | Malena Gracia | Loca |
| 54368 | David Civera | Bye bye |
| 54274 | Mago de Oz | Hasta que el cuerpo... |
| 54402 | David Bisbal | Rosas y espinas |
| 54272 | Mago de Oz | Danza del fuego |
| 54231 | Juanes | A dios le pido |
| 54180 | Seguridad social | Chiquilla |
| 54412 | Chenoa | En tu cruz me clavaste |
| 54371 | Camela | Nunca debí enamorarme |
| 54323 | Beth | Dime |
| 54133 | Hombres G | Sufre mamon |
| 54306 | Diego Torres | Color Esperanza |
| 54289 | David Bisbal | Mienteme |
| 54326 | Upa Dance | Sambame |
| 54257 | Chenoa | Cuando tu vas |
| 54398 | Luis Miguel | Te necesito |
| 54404 | Chayanne | Caprichosa |
| 54409 | Alex Ubago | Aunque no te pueda ver |

## POP-ROCK

| | | |
|---|---|---|
| 60238 | Metallica | Nothing Else Matters |
| 59045 | Mike oldfield | Tubular bells |
| 60118 | Linking park | In the end |
| 59749 | Beyonce | Baby boy |
| 59626 | 50 Cent | In Da Club |
| 60024 | Europe | The final countdown |
| 60611 | Evanescence | Going under |
| 60213 | Iron Maiden | The Trooper |
| 60278 | Kate Ryan | Desenchantee |
| 59604 | Eminem | Lose Yourself |
| 60004 | Acdc | Highway to hell |
| 60013 | Iron maiden | Number of the beast |
| 60012 | Guns n roses | Sweet child of mine |
| 60614 | Linking park | Numb |
| 59468 | Eminem | Without Me |
| 60045 | Rolling Stones | Satisfaction |
| 60015 | Metallica | Enter sandman |
| 59143 | Police | Every Breath You Take |
| 60078 | Mike Oldfield | Moonlight Shadow |
| 59741 | Dido | White flag |

## VIDEO JUEGOS

1014, 1084, Tom Clancy's SPLINTER CELL, SOLITAIRE gameloft 1013, SIBERIAN STRIKE 1011

ENVÍA **BOX** Código JUEGO Al **7484**

Ej: envía BOX 1084 Al 7484 para jugar a toda pantalla al Splinter Cell.

Nuevo — PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO 1281 — X-MEN 1215

© + JUEGOS

| | |
|---|---|
| Prince of Persia | 1005 |
| Rayman bowling | 1009 |
| Rayman Golf | 1010 |
| Skate and slam | 1012 |
| Italian Job | 1216 |
| Desssailly | 1020 |
| Planet zero | 1021 |
| Top gun | 1213 |

También al: **806 52 62 11**



## FOTOS A COLOR...

37218, 37025, 37192, 36337, 36487, 37026, 36907, 37208, 36343, 36613, 36103, 36646, 36904

Envía **COLOR** Código FOTO Al **7484**

Ej: envía COLOR 36646 al 7484 y tendrás LOS OSOS en tu móvil.






37211, 35568, 36927, 37199

También al **806 52 62 33**



35937, 37001, 36010, 36916

## MELODÍAS POLIFÓNICAS

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 82652 | Mago de Oz | Fiesta Pagana | 80001 | 50 Cent | In Da Club |
| 83796 | El canto del loco | La madre de Jose | 83228 | Safri Duo | Samba Adagio |
| 83662 | Beyonce | Crazy in love | 83849 | Mago de Oz | Molinos de viento |
| 83584 | Evanescence | Bring me to life | 82380 | Los Chunguitos | Dame Veneno |
| 83599 | El chombo | Papi chulo | 80002 | EMINEM | Lose Yourself |
| 84090 | Queco | Tengo | 83914 | Alejandro Sanz | No es lo mismo |
| 80726 | Bob Marley | No woman no cry | 83604 | Malena Gracia | Loca |
| 82935 | Navajita Plateá | Noches de bohemia | 84057 | Chenoa | En tu cruz me clavaste |
| 80277 | Metallica | Nothing else matters | 83902 | Andy y Lucas | Son de amores |
| 81689 | David Bisbal | Rosas y espinas | 80293 | Bon Jovi | Its my life |

### CINE Y TV

| | |
|---|---|
| 80025 | Los Simpsons |
| 80017 | Mission Imposible |
| 80043 | Terminator |
| 83883 | Fraggle Rock |
| 80143 | La pantera rosa |
| 80096 | Pulp Fiction |
| 83658 | Star Wars |
| 80024 | The Matrix |
| 80065 | Friends |
| 80044 | Rocky |
| 80108 | Benny Hill |

### HIMNOS

| | |
|---|---|
| 83188 | Real Madrid |
| 82172 | Barcelona |
| 83808 | H. de España |
| 82124 | Atletico Madrid |
| 82123 | Athletic Bilbao |
| 83809 | Guardia Civil |
| 82190 | Betis |
| 83477 | H. de Valencia |

Envía **POL** CÓDIGO POLIFÓNICA al **7484**

Ej: envía POL 80293 Al 7484 para escuchar "Its my life" en tu móvil.

NUEVO

| | | |
|---|---|---|
| 84163 | Limp Bizkit | Behind blue eyes |
| 84161 | Christina Aguilera | The voice within |
| 84102 | Iron Maiden | Purgatory |

SGAE

| | | |
|---|---|---|
| 83856 | Oreja de V. Gogh | 20 de enero |
| 81690 | David Civera | Bye Bye |
| 82835 | D. Bisbal | Miénteme |
| 82004 | Juanes | A Dios le pido |
| 84034 | Fran Perea | Uno mas uno son siete |
| 83933 | Oreja de V. Gogh | Rosas |
| 82284 | Diego Torres | Color Esperanza |
| 83290 | Alex Ubago | Sin Miedo a Nada |
| 82740 | H. Del Silencio | Maldito Duende |
| 84042 | Andy y Lucas | Ratoncitos colorados |

**806 52 62 44**

### POP-ROCK

| | | |
|---|---|---|
| 80269 | Bomfunk MCs | Freestyler |
| 80062 | Linkin Park | In The End |
| 80298 | Metallica | Master of Puppets |
| 83655 | Acdc | Thunders truck |
| 80239 | Europe | Final Countdown |
| 80472 | The Police | Every breath you take |
| 80045 | Eminem | Without Me |
| 80111 | G.and Roses | Sweet Child of Mine |
| 83918 | Black eyed peas | Where is the love |
| 83585 | Kate Ryan | Libertine |
| 84068 | Rammstein | Du hast |

### TECHNO-DANCE

| | | |
|---|---|---|
| 80093 | Sash | Equador |
| 83786 | Kate Ryan | Desenchantee |
| 83675 | DJ Tiesto | Flight 673 |
| 80056 | Faithless | Insomnia |
| 81684 | Panjabi Mc | Mundian to bach ke |
| 80125 | Techno Syndrome | Mortal Kombat |
| 80041 | DJ Sammy | Heaven |
| 83863 | Safri Duo | Fallin high |
| 83580 | Scooter | Weekend |
| 80067 | DJ Quicksilver | Belissima |
| 80197 | Darude | Sandstorm |

## ...Y ANIMACIONES

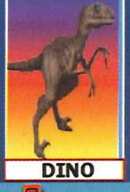




VAQUITA — PINCHA — CONEJITO — KARATEKA

Ej: envía COLOR PINCHA al 7484 y tendrás al DJ en tu móvil



SKATER — GALLO — DUMBO — DINO

... Y AÚN MÁS EN OléMovil.COM

